『スプラトゥーン2』&『大逆転裁判2』大特集／付録はファミマガ復刻版&特大ポスター

毎月21日発売!

ニンドリ Nintendo DREAM

10

ニンテンドードリーム
vol.282/Oct.2017
特別定価 ¥980

開発者インタビュー
- スプラトゥーン2
- 大逆転裁判2 －成歩堂龍ノ介の覺悟－
- ファイアーエムブレム無双
- モンスターハンターダブルクロス



特別付録① 100ページ 別冊

ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン発売記念

ファミリーコンピュータマガジン

復刻版 スーパーマリオ特集号

特別付録② 特大リバーシブルポスター

スプラトゥーン2
大逆転裁判2
－成歩堂龍ノ介の覺悟－



NINTENDO SWITCH
憧れた時は過ぎ…
一緒に闘う時が来た!!
DRAGONBALL XENOVERSE 2
ドラゴンボール ゼノバース
for Nintendo Switch
9月7日[木]発売
希望小売価格：パッケージ版・ダウンロード版6,800円+税
ダウンロード版（2017年10月3日（火）まで）6,120円+税
ゼノバース２
検索
http://dbx.bn-ent.net/
Nintendo Switch™版の新システム
ローカル通信で最大6人プレイ!
モーション コントロールで バトルもできる!
Joy-Con™で、かめはめ波の動きをすると、究極技が発動!
Joy-Con™を使った対戦プレイ!
総勢87のキャラクターを
遊びつくせ!
期間限定特典
DRAGONBALL XENOVERSE
「レジェンドパトロール」を
遊べるようになるダウンロード番号
前作『ドラゴンボール ゼノバース』メインストーリー
であるタイムパトロールを遊ぶことができる!
※パッケージ版は2017年12月31日（日）生産分まで封入、ダウンロード版は2017年12月27日（水）配信分まで付属いたします。 ※前作『ドラゴンボール ゼノバース』の「タイムパトロール」と一部仕様が異なる場合があります。
※前作『ドラゴンボール ゼノバース』の舞台「トキトキ都」を探索することはできません。
早期購入特典
本編全キャラクターを
早期開放できるダウンロード番号
『Z』『GT』『超』から名だたる戦士たちが大集結!
さらに劇場版からも強敵たちが参戦!
※他機種版の有料DLCで追加配信したキャラクターは含まれません。 ※追加されるキャラクターは、ストーリーを進めることでも入手可能です。 ※ダウンロード版の特典付属期間は2017年10月3日（火）までとなります。
CERO B 12才以上対象
※期間限定特典・早期購入特典をご利用いただくには、最新バージョンへアップデートする必要がございます。※ダウンロード番号をご利用頂くにはニンテンドーe-shopへのアクセス（インターネット接続環境）が必要になります。※特典は後日配信される可能性がございます。
Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。 ※写真・イラストはイメージです。 ※画面は開発中のものです。
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
■バンダイナムコエンターテインメント公式サイト
http://bandainamcoent.co.jp
■バンダイナムコゲームステーション
03-3375-7656 [受付時間／9:30~12:00 13:00~17:00（土・日・祝日を除く）]
http://bandainamcoent.co.jp/cs_support/
BANDAI NAMCO Entertainment

CONTENTS

ニンドリ Nintendo DREAM
Licensed by NINTENDO
2017.10 vol.282



特集

新作

連載

ニンドリプッシュ

ニンドリ コラム

※キャラかみはお休みです

投稿・そのほか



特別付録①

100ページ別冊
ファミリーコンピュータマガジン復刻版
スーパーマリオ特集号



特別付録②

B2サイズ
特大リバーシブルポスター
スプラトゥーン2&
大逆転裁判2

今号のガイドライン

Cover



Cover Design：成田早苗

『大逆転裁判2』がおもしろい。プレイした人はわかると思いますが、第3話に入ったら最後、やめられずに駆け抜けるだけ……と、僕の感想はいいとして。今回は表紙から付録ポスターも含めて『大逆転裁判2』を大プッシュでお届けしていきます。そして『スプラトゥーン2』！ サーモンランで共闘したりとスタイルごとに遊べるのが楽しすぎる！ 編集部では気づくとローカルプレイをしていますよ。今号はこの2タイトルを開発陣へのインタビュー中心にディープに掘り下げていきます。

そして付録のファミマガも忘れてはいけません。ニンドリの源流の1つとなる古のゲーム雑誌ですね。スーファミは昨年のファミコンと異なり、掲載したいものが多すぎたので2号連続にしてみました。今回は『スーパーマリオ』を中心にまとめていますので、古き良きをお楽しみください。自分で企画しておいてなんですが、宮本茂さんの『スーパーマリオワールド』のインタビューなんてレアすぎるよ!!

編集長カズヤ

掲載ソフト・ラインナップ

Nintendo Switch

Wii U

Nintendo 3DS

Trading Card Game

Smartphone Application



野上 恒

プロデューサー。大きく全体の統括と、本作をどのように広げていくかなどの広報的な役割を担う

井上 精太

ディレクター／アートディレクター。前作から引き続きアートの見せ方やイラストレーションに関わり、絵だけではなくお話の部分についても担当

スプラトゥーン2

» Nintendo Switch

■任天堂　■7月21日発売
■パッケージ版、ダウンロード版ともに6458円(込)　■アクション　■アクションシューティング
■CERO全年齢　■対応プレイモードとプレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)
■通信:インターネット通信(8人) ローカル通信(最大8人)
■Nintendo Switch Online対応　■amiibo対応



バトル&世界観をトコトン楽しむ

開発者インタビュー

人気衰えぬまま『2』が発売！ 新しくなったバトル面、新モード「サーモンラン」、世界観とキャラクターの3つをテーマに、"楽しい!!"を深めるお話を聞きました！

佐藤 慎太郎

ディレクター／リードプログラマー。前作から引き続き技術面を確保する役割で、主にバトル部分を担当

天野 裕介

ディレクター。チーム内のマネージメントとして全体を見つつ、現場ではサーモンランをメインに担当

絶大な人気を博し、続編が発売に

―― まずは『スプラトゥーン2』（以下『2』）の発売、おめでとうございます。

野上 ありがとうございます。でも…まだ終わってないんです。むしろ始まったばかりで（笑）。前作のアップデートもずっと続けていて、それとクロスフェードするような形で『2』の開発が始まったんです。これからも『2』のアップデートを続けていくので、まだまだ途中経過という気持ちですね。

―― でも、前作でインクリング（以下、イカ）の髪型が1種類だった理由として、「まずはキャラクターを認知させるため」とうかがっていたので…。続編で髪型が変えられるようになって、ついにイカたちがその段階にきたんだなあと。

野上 そうですね。まずはアイコンとして定着させるために、前作ではキャラクターのビジュアルのバリエーションをあえて絞ったんです。おかげさまでユーザーのみなさんにも浸透して、キャラクターとして定着できたと思えたので、今回はバリエーションを増やしました。自分たちでも髪型を変えたいというアイデアはあったので（笑）。自分たちのなかでやりたいことと、ユーザーのみなさんの希望をミックスして、コンテンツを成長させていこうと思いました。

インクバトルの楽しみをトーク!!

ブキから見る バトルの立ち回り

―― 前作から続投されたブキの中に、デザインが変更されているものもありますね。

井上 ブキについては、前作から2年経ったイメージでデザインをし直しました。「バレルスピナー」の黄色と黒の色合いはけっこう気に入っています。

―― 見た目の好みでブキを選ぶというのもアリですよね。

井上 はい（笑）。

野上 見た目から入るのも大事です！

―― では、ブキの性能の変更点や、新しい要素についても聞かせてください。チャージャーにはチャージキープが追加されましたね。

野上 はい。それによって、チャージャー同士で撃ち合いになったときに、タイミングをずらす目的でチャージキープを使うといったこともできると思います。お互いに溜めて撃つを繰り返している最中に、リズムを崩して、相手の不意を突くという。コンブトラックやフジツボスポーツクラブなどで、中央にいる相手側のチャージャーがこちらに牽制を繰り返してくるケースがあると思いますが、そういうときに、合間を突いてチャージキープで飛び出して倒せたりすると気持ちいいです（笑）。倒したら、どんどん前線を押し上げていくことができますね。

―― なるほど。

野上 チャージャーって、一直線に遠くを狙い撃つブキに見えるんですけど、それだけではないんですよね。味方が攻めやすいように進路を作ったり、相手の進路を先に塗りつぶしたりして、自分の射程が届く範囲の平面を押し広げるような意識で使うのもいいと思います。そうすれば、味方が戦いやすくなって、自分も前に出やすくなりますからね。

―― バトルをコントロールするエリアを自ら作るということですね。

野上 そうですね。いろんな方向に目を配りながら使うといいですね。

―― チャージキープの追加によって、ポジションの微調整にも積極的になれる部分がありそうですね。チャージ（キープ）をしている状態が目立つようになった点については、どのように対処されていますか？

野上 前作もそうですが、そもそもチャージャーって目立つんですよ。隠れて撃つこともあるんですが、むしろ自分の存在を意識させることで相手の注意を引き付けて、前線の味方を立ちまわりやすく援護することもあります。「チャージャーがいるな！」と上を見ていたら、横から撃たれたりするじゃないですか（笑）。

―― むしろ、目立つことをメリットとして捉えているんですね。



⬆射線により目立つ、チャージャーの姿。そこにもさまざまな駆け引きが生まれる

野上 射線をわざと見せながら戦ったりすることも戦略としてアリですね。相手側としては、射線がチラついていたら壁から出て行きにくいはずですから。

―― たしかに。では、こういったチャージャーを相手にするとき、どのような対応をするのがよいでしょうか？

天野 ブキごとにいろんなやり方があると思いますが、見せ弾をちょこちょこ撃つと、そっちへ移動したんじゃないかと思わせることができますよね。とくに相手がチャージャーの場合、「イカ速がこれぐらいだから、これぐらい進んでいるだろう」と先読みがちに撃ってきたりするので、その撃ち終わりを確認して次の行動に切り替えます。これを繰り返すと近寄ることができるので、そういうことを利用していくのがポイントかと思います。

野上 チャージャーは1回撃つとスキができちゃうので、そこを突くというのは有効でしょうね。チャージャーは直接狙うというよりは、相手がいそうなところを予め抑えているという人も多いでしょうから。

佐藤 今回のチャージャーでは、最大までチャージしてから撃つということをぜひやってほしいですね。そういう調整を施しています。

―― チャージしきらずに撃ったときの威力が抑え目になりましたよね。

佐藤 チャージャーらしい部分は、やはり長い射程で相手を一撃で倒すことだと思うので。ただ、あまりチャージせずに撃ったときの塗りの能力に関しては、前作よりすごく上がっているんです。動きやすくしたいなと思っていて。

井上 サーモンランで、最初の何も塗られていない場所をまず塗っとこうみたいなときに、チャージャーだとけっこう塗れますよね。

佐藤 そうそうそう（笑）。

井上 あれが気持ちいいですね。

天野 対チャージャーの話をすると、例えば「スプラシューター」とかって、相手を倒しやすいブキだと思われがちなんですけど、チャージャーみたいに射程の長いブキに1対1で立ち向かうと、基本的には射程の長い方が有利な場面が多いと思います。射程の短いブキは扱いやすい面があって突っ込みがちですが、地面を塗ったり、動き回ることで相手の注目を集めたりして、味方に対してどう動けるかがポイントなんですよね。

―― 新しく追加されたマニューバーは、かなりアクティブに立ち回れるブキだという印象を受けましたが、どんな感覚で使っていくと楽しめますか？

佐藤 いかに相手の虚を突くかがポイントになると思います。マニューバーのスライドというアクションは、単に出したら得をするアクションにはなっていないんです。瞬間的に自分の攻撃は止まりますし、とりあえず相手を見たら使っておけばいいという性能にはなっていなくて。あれは反射神経よりも、いつ使うかのタイミングが重要ですね。

野上 シューターなら近づいてきたときに、このくらいのタイミングでぶつかるなと想定できるんですが、そこでスライドを使うと、ぶつかるタイミングをずらして、自分に有利な状況を作ることもできます。



スプラチャージャー
チャージした後一直線にインクを放つことで、長距離を塗る・狙うことができる代表的なブキ

バレルスピナー
チャージすることで、弾を連続で発射するブキ。すばぱぱぱぱっ！

スプラマニューバー
二丁拳銃のようなブキ。インクを撃ちながらジャンプボタンを押すとスライドできる

―― スライドから復帰したときに照準が一点集中する仕組みには、どういった意図があるのでしょうか？

佐藤 スライドというアクションは、瞬間的に攻撃をしない時間がある代わりに、そのあとの攻撃を強くする効果があります。私はよく「後の先を取る」と言うのですが、昔、剣道をしていた頃に教えられたんですよ。

野上 あ、僕も聞いたことあります（笑）。

佐藤 実際は相手が先に動いているのですが、気持ち的にはこちらが先に動いていると。相手が攻撃した瞬間に虚を突く、それは自分の中で織り込み済みの動きということですね。そこからの攻撃で一気に仕留めるのが、マニューバーのスライドアクションでやりたかったことになります。



⬆マニューバーは、高速でスライドした後、一点集中で高速連射！

スペシャルウェポンの楽しみ方

―― スペシャルウェポンは前作から総入れ替えになりましたね。「ハイパープレッサー」を撃つときには、どんなことを意識すると良いでしょうか？

野上 サーモンランに出てくるタワーの攻撃って…厄介ですよね？

一同 （笑）

―― 見かけたらすぐ倒しに向かいたいオオモノシャケです！

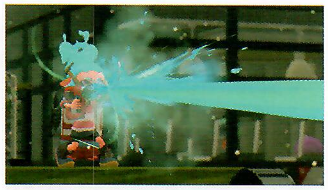
野上 あれを放っておくと場を荒らされるじゃないですか。他のシャケと戦っているときに、横からちょっかいを出されて、動きを制限されたり、ダメージを受けてやられやすくなっちゃったりとか。

―― 長射程かつ壁を貫通してくるので、見えないところから攻撃されて…。

野上 あんな感じです（笑）。味方と相手がぶつかっているところに「ハイパープレッサー」を撃ち込んで、相手を動きづらくしたり、あるいは、ヤグラを押し進めているときに後ろから狙って、味方が前の相手を倒しやすい状況を作ったりするんです。後方支援として、いかに味方を援護できるかを考えて使うといいと思います。あと、焦っている相手にはよく当たるので、ババババッと3人ぐらい倒せると超気持ちいいですね（笑）。

佐藤 攻撃を当てるとおそらく相手は動くので、動く方向を推測して追い詰めたり、味方のいる場所へ追いやっていくことで、ダメージを負った相手を味方に倒してもらったりする形も狙えますね。

野上 マップを把握して、相手の動きを観察して、このへんに隠れているだろうなって見当をつけられるようになっておくといいですね。



⬆インクを一直線に発射するハイパープレッサー。壁も貫通するが隙も大きい

―― マップの把握は、基本中の基本ですね。「スーパーチャクチ」と「イカスフィア」の使い勝手についてはいかがですか？

天野 「スーパーチャクチ」は、いつ出しても強いわけではないので、使いどころを考えるのが面白いですね。



⬆飛び上がって着地した瞬間、周囲にインクを爆発させるスーパーチャクチ

―― スーパージャンプから出していけるのも、その面白さのひとつですか？

天野 はい。…あれ、なかなか当たらないですよね（笑）。でも、3人まとめて倒したこともあります！

野上 それは超気持ちいいやつだ（笑）。

―― 普通に出すと、飛び上がる予備動作の間に避けられてしまうことも…。

野上 避けられるのも作戦のうち、という使い方もあって。

天野 そうですね。

野上 相手の行動を制限しておいて、追い詰めて倒す、とかですね。

佐藤 そのあたりの準備まで含めてのスペシャルウェポンだと思っています。相手を壁際方向に追いやれるようにうまく工夫したうえで出して、確実に倒すところがポイントかなと思いますね。

―― スーパージャンプの着地マーカーを消せるギアパワーと併せれば、使い勝手も良さそうですが。

天野 「ステルスジャンプ」ですね。

野上 あれは今回、近くにいる相手にはバレちゃいますね（笑）。

―― なぜそうした変更を？

佐藤 前作を作っていたときに「スーパージャンプをたくさんしたい！」という人が開発チームにもいましたが、逆に着地したところを狙われちゃうからイヤだって人もいて。だったら、デメリットの代わりにそこを消せるギアパワーがあったら有用かもしれないなと思って作ったものがもともとの「ステルスジャンプ」になります。スーパージャンプが遅くなる代わりに着地地点が見えなくなる、前作はそのバランスが強かった。むしろそのデメリットを使いこなして、あえて時間差をつけた見えない着地で相手の虚を突くことが、想定よりもできすぎてしまったかなと。

野上 それで、ジャンプ速度が遅くなるのとは別のデメリットを付けようかと。

佐藤 前作でも人気のあったギアパワーだったので、単純に無くしたくはありませんでした。だから『2』では、いきなり降ってきていきなり倒すということはできなくなっていますが、比較的安全な場所に着地できるようにはなっています。

―― 少なくとも、長射程のブキに着地を狙撃されることは無いですもんね。

佐藤 そうした着地を狙われる問題を軽減しつつも、この調整ならスーパージャンプの時間が長くなるデメリットも排除できるだろうと、両方の問題を解決すべく手を加えた形ですね。中距離以上のブキからは着地が見えなくなるので、有効なギアパワーになっていると思います。

―― では、「マルチミサイル」はどうでしょう？

井上 あれは性能も含めて、ロマン先行型みたいなところがあって。

一同 （笑）

野上 まずはカッコいいとか、使ってみたいっていうところでね。

井上 多重ロックオンして撃つ感じがいいなと。発射しているときの気持ちよさはもちろんですが、ターゲットするときにいったん後方へ引いて照準に収まるようにして撃ったりしている自分が、うまく動けている感覚になれるんです（笑）。

―― 相手の接近に気づいたら、あえてロックオンを外して発射硬直を短くするとか、使い方を工夫できるのも面白いです。

佐藤 じつは、『2』のなかでは最初に作ったスペシャルウェポンなんですよね。

野上 まず顔になるものを作ろうと。

佐藤 それに加えて、撃ったら味方が嬉しいものを増やしたいと考えていて。複数の相手に対して、仲間を支援するような攻撃ができるものが作れないかということで、「マルチミサイル」を設計しました。



マルチミサイル
複数の相手をロックオンし、インクを発射。いかついフォルムに、多重ロックオン、追尾する連射。ああロマンそのもの！

味方に対してどう動けるかがポイントなんです

遊んでいる人たちに、感情の変化を与えたい

味方とともに立ち回る戦い方の工夫

―― その「マルチミサイル」や「ハイパープレッサー」のほか、サブウェポンの「トラップ」やギアパワーの「サーマルインク」なども含めて、相手の位置を把握できる手段が増えていますが、そこにはどんな意図があるのでしょうか？

佐藤 例えば「サーマルインク」の場合、チャージャーのように相手を1発で倒せるほどの威力はないけれど、射程が長くて継続的に仲間を支援できるようなブキを使っているときに、倒しきれずとも1発当てれば相手の位置を把握しやすくなって、より相手に突破されにくくなるだろうと。そんなふうにブキとギアパワーの組み合わせを考える工夫のひとつになるんじゃないかと思って、相手の位置が見えるようになる要素を増やしました。

―― それから、インクのヨロイを味方全員に与える「インクアーマー」は、前作の「バリア」を意識されて作られたように思えますが…？

佐藤 確かに、そこは意識したところもありますね。本当は前作から、使ったら仲間が嬉しいスペシャルウェポンにしたかったんです。

野上 だから「バリア」はおすそ分けができたんです。

佐藤 ただ、前作のゲームバランスを調整していく過程で、効果時間を短くしないと強すぎてバランスが取れなかったり、直接触ることのできる距離で戦わないといけなくて、なかなかおすそ分けする機会が無い現状もあって。「バリア」自体は完成されたスペシャルウェポンだとは思いつつ、当時自分がやりたかったことの一部はまだできていなかったんですね。今回の「インクアーマー」のように、仲間全員がちょっとずつ嬉しくなる、全体が均等に強化されることが本来やりたかったことに近いんです。

―― 自分がピンチのときに使うというよりは、味方のためにあらかじめ使っておくと。

佐藤 そうなんです。いつ使うか、というところに遊びを作りました。仮に、やられる直前に使うのが一番効率がいいとしたら、そのタイミングを見計らうゲームになってしまう。そうではなくて、局面を作る工夫に役立てられるような調整をしています。

野上 「イカスフィア」も、ここらへんで爆発しようと決めておいたりとかね。

―― あれも、前作の「ダイオウイカ」のアレンジを意識されたのですか？

佐藤 「ダイオウイカ」を作りたかったわけではないのですが、でも変身はしたいという願望はあって（笑）。プレイヤーのアクションが変わるものは、ぜひ入れたいと。そういう意味では今回いくつかありますね。「ジェットパック」などもそうです。

野上 あれを使ったらみんなが上を向く感じがいいんです。それで上を向いてる相手を横から撃って倒したり（笑）。いかに注目を集めるかですね。「イカスフィア」は、向かってこられたら「わーっ！ 逃げろー！ 撃て撃てー！」ってなりますし！

佐藤 そこが大きいですね。遊んでいる人たちに、感情の変化を与えたいという思いがあったんです。なおかつ、目立つことで相手の注意を引き付けて味方に倒してもらったりと、そんな遊びができるスペシャルウェポンにしたいと思って作ったのが「イカスフィア」です。と、ロジカルな感じのお話をしましたが、単に、あの水の上に浮いているボールいいよね、みたいなところもあったり…。

一同 （笑）

―― ウォーターボールですね。実際に体験したりとか…？

佐藤 琵琶湖でも体験できるみたいで、気になるなぁとは思いつつ、体験したことはありませんね。（周りに）…取材に行った方がいいんじゃないですか？ もう発売しちゃってるからダメか（笑）。

天野 アレってどこから入ってんのかな？ リアルの方。あらためて考えると不思議ですね。

佐藤 やっぱり取材に行かないと（笑）。…まあ、そんな不思議な感じがいいんですよね。ぐにゃぐにゃと変形する柔らかい素材でグルグル回っている感じは、デザイナーもこだわってくれたところです。あれで壁を登るとか、無理を言っている自覚はありましたが（笑）。

井上 モチーフとしては、現実世界にある武器ではないものがブキのように見えてくるのを重視しています。

佐藤 スペシャルウェポンじゃないですけど、「パラシェルター」なんかは、その最たるものかなと。

野上 子供のころやりましたよね。傘をばさーっと広げて水滴を飛ばすやつ！

井上 『スプラトゥーン』らしさという意味で、こんなものがブキになるんだ、というモチーフの意外性は大事にしています。

―― その「パラシェルター」は、ショットガンのようにインクを撃てるだけでなく、傘を開いて相手のインクを防いだり、傘を飛ばす溜め撃ちができたりと、立ち回りの工夫に頭を悩まされそうです…！

佐藤 いきなり相手と相対した場合などは、なんとか1発目を当てて、あとは傘を開いて相手の攻撃を防ぎつつ隙をうかがいながら、ここぞというタイミングで傘をたたんでもう1発撃ったり、そのままパージした傘と自分が別々に動いて相手の後ろに回り込んだりと、工夫しだいで立ち回りに味の出るブキになっていますよ。

―― チャージャーやブラスターなどの攻撃をしのいだり、懐へ潜り込むのに傘のシールドが役立ちそうですね。

野上 チャージャーからすると、傘の後ろに隠れているか、もしくは隠れずに別の場所から来るかわからないので迷いが生まれそうですね。

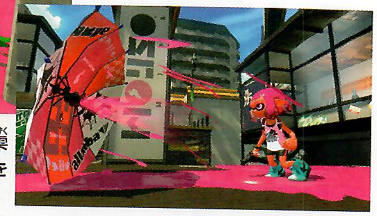
佐藤 あと、傘は仲間のインクを防がないので、味方を守りながら行動したり、苦戦している味方のもとへ傘を開きながらスーパージャンプで飛び込んだりも…！

―― カッコイイですね！

佐藤 うまく決まると頑張った感は出ますね。ヒーローになった気持ちに（笑）。

野上 ブキやギアパワーをはじめ、とにかく今作ではバトルの戦局を組み立てる工夫を楽しめるようにいろいろと作り込んでいますので、みなさんもそういった部分を楽しんでください。僕たちもさらなる研究を進めていきます！





パラシェルター

↑➡傘のような形のパラシェルター。雫のようにインクをまき散らすほか、身を守ったり、飛ばしたり…



イカスフィア

⬇ダメージを防ぐことができる球体に包まれ、縦横無尽に戦場を駆け回る!! 見た目も気になる存在感

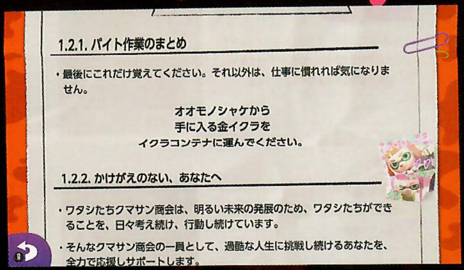


ジェットパック

⬆インクを噴射して空を飛ぶ！ 空中を制し、相手陣地を塗りまくれ！ 見た目もスゴイ



おなじみのイカポーズ!!


1.2.1. バイト作業のまとめ

・最後にこれだけ覚えてください。それ以外は、仕事に慣れれば気になりません。

オオモノシャケから
手に入る金イクラを
イクラコンテナに運んでください。

1.2.2. かけがえのない、あなたへ

・ワタシたちクマサン商会は、明るい未来の発展のため、ワタシたちができることを、日々考え続け、行動し続けています。

・そんなクマサン商会の一員として、過酷な人生に挑戦し続けるあなたを、全力で応援しサポートします。

挑め! サーモンラン ナゾのバイト

協力型の遊び「サーモンラン」。クマサン商会から受ける謎のバイトだ。さまざまなシャケの侵攻を防ぎつつ、「金イクラ」を時間内に集めるお仕事。ランダムに支給されるブキを生かしながら、4人で協力して目的を達成する…これまでのバトルとは違う遊びが楽しめる。

Q. 新モード「サーモンラン」も大人気ですが、その手応えはどうですか?

天野 そうですね…、みんなけっこう「遊びたい」って言ってくれてますよね。『スプラトゥーン』にとって協力プレイは今まで無かった要素だったので、なかなかコンセプトがまとまりづらく、スタッフの中でも議論したんです。しかも複雑なので、プレイヤーのみなさんが付いてきてくれるかなぁ…と思ったら、案外みんなスッと入ってくれて。「バイトしたい!」って言ってくれたんで、ああよかったなと。

野上 サーモンランって、全員がやらなくちゃいけないことをしっかり覚えたうえで、その状況にどう対応していくかという遊びなんですよ。

天野 悩んだ部分なんですが、今回、役割の違う4つのブキからランダムで「これを使え」と渡されるじゃないですか。自分の使いやすいブキだけを選ぶのではなく、それぞれのブキを持った人が自分の役割を遂行するっていう遊びにしたかったんです。もちろんスタッフのなかでも、使いたくないブキでやりたくないという声はありました。ただ、そのブキで役割ができたときの方が嬉しいし、それが積み重なって協力プレイの一体感が出るはずです。

Q. 独特のバイトマニュアルが作られたきっかけは?

天野 対戦と違うルールの部分、つまり新しく覚えなくちゃいけないことが結構あって。開発スタッフ内で「どうやって遊び方を説明するんですか?」ってすごい言われたんですよ。

佐藤 みんなの知識がそろったところからスタートしないといけないものですから、それをどうやってわかりやすく伝えるの、と。

天野 それで、「何とかするから明日まで待って!」とその夜にバイトマニュアルを全部書いたんです。「こういうことやから!」って。

井上 文章を読ませるものって、優しくないといえば優しくないんですけど、媒体をそれらしくまとめることで割り切りました。

天野 研修としてゲームの中で細かく説明もありますが、やっぱり早く遊びたいですよね。だからバイトマニュアルは、「どうせイカはお気楽だから読まないやろ」というイメージのもと、どうせ読まないんなら思いきり書いてやろう、って作られているところもあるんです。

野上 あまり活字を読まない人もいるかもしれませんが、文字を読むこともエンターテイメントのひとつだと思って作っています。今はゲームに説明書が入らなくなりましたが、私自身、昔は説明書を読み込んで想像をふくらませていたので。

Q. ここだけ世界観がハードな感じなのは?

井上 ほかとは全然ルールが違う遊びなので、あえて違う世界観にしておいた方が、ちょっと理不尽なことがあっても納得ができるかなと。「サーモンラン」という名前をわざわざ付けたのもそういう理由ですね。ゲームシステムに沿ったうえで世界観ができました。

野上 バイトなので、ブキも作業着も支給されます(笑)。

井上 現実の体験と置き換えて理解できたりするんですよ。研修があるのもバイトですし。でも初めは、シャケが町に襲ってくるストーリーを考えていたんです。金イクラを集めるっていうより本当に「倒す」って感じだったんで。これだとさすがに失敗したりすると責任が重いなと。失敗したら町が滅びるやん! みたいな。

―― だからシャケのデザインはあんなに凶暴に?

天野 凶暴にしないと、やっぱり倒したいと思わないですから。

野上 でも、シャケにはシャケの社会があって、悪いやつというわけではないんですけどね。

―― むしろ、クマサン商会っていけない仕事なのかな…って。

天野 いや、あれは社会を幸せにするバイトです(笑)。

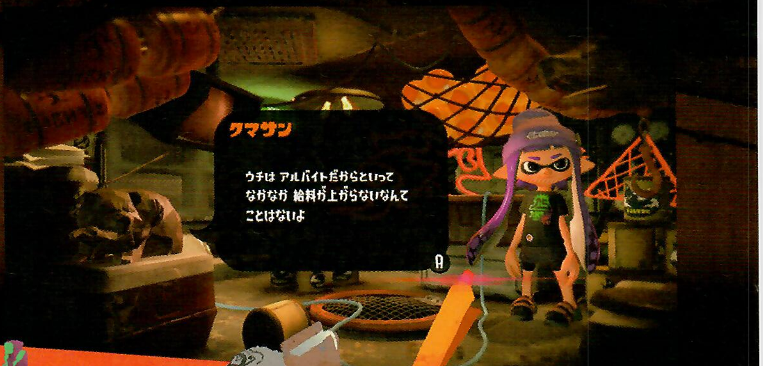
野上 クマサンの本当の狙いはわからないんですけど、イカは単にバイトをしているだけですね。

Q. クマサンは何者なのでしょうか?

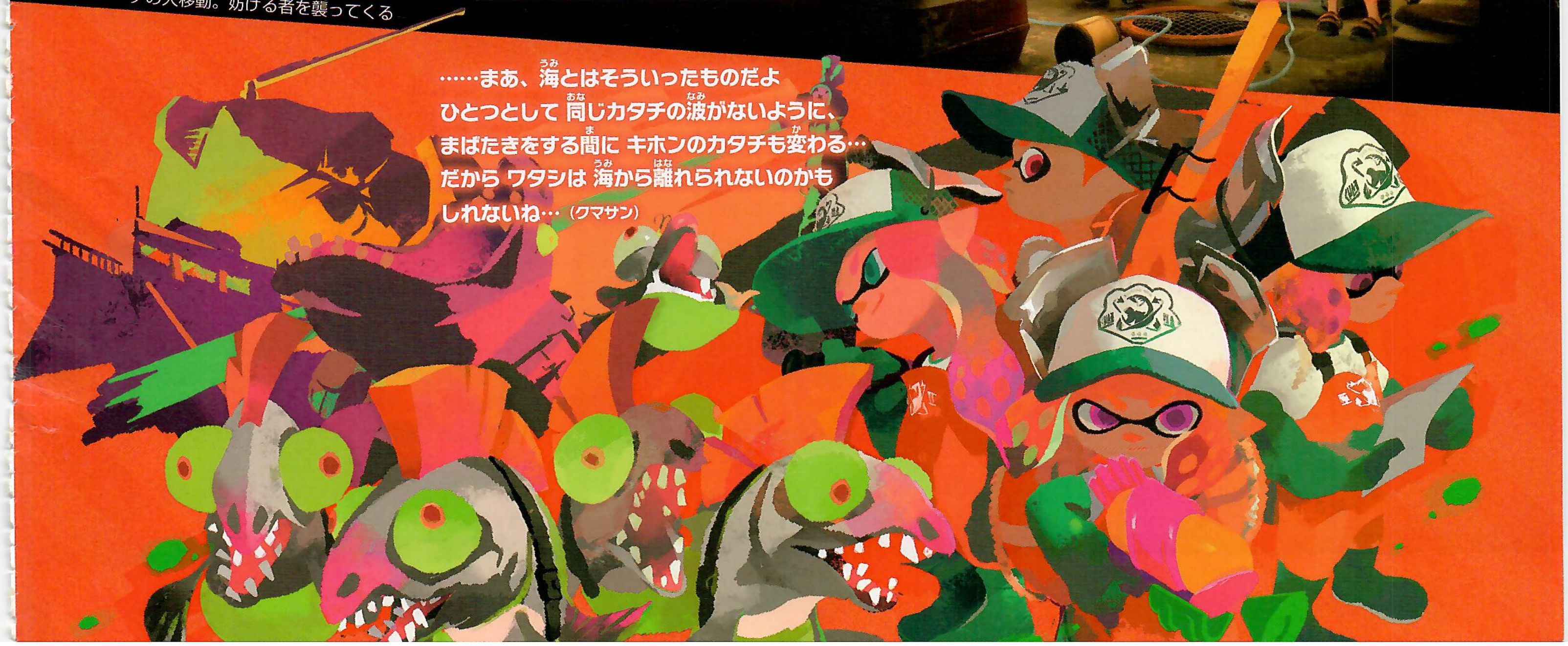
天野 クマサンは…もう秘密というか、誰も知らない謎の存在です(笑)。アンテナだけ付いているので、どこからか電波が飛んできているのかも。

一同 (笑)

野上 木彫りのクマがしゃべっているわけではないですね(笑)。



↓70年に一度起こると言われているシャケの大移動。妨げる者を襲ってくる



“2年の経過”に突撃!
世界観&キャラクター

前作から2年後の続編。この世界も2年の時を経ている。トレンドはハイカラシティからハイカラスクエアへ。ナワバリバトルも2世代目へ!? そんな世界観やキャラクターの気になる部分に迫る!



新世代の主人公!

Q. 今作の主人公がヒーローモードで「4号」と呼ばれているのは?

野上 前作の主人公と今作の主人公は、別のイカだからです。

天野 イカしてないところから始まるので(笑)。前作の3号はもうイカしちゃったんで、別の場所でヒーロー活動的なことをしてるのかな。

井上 3号はいかにも「上京してきた」感じで、イカしたいっていう気持ちが強い人でした。いっぽう4号はそれほどでもなくて、田舎者というよりは、首都圏のベッドタウンみたいなところから来た感じの人です。特急は止まらないけど準急なら止まるみたいな(笑)。

野上 ゲームの最初のウォーミングアップで、スタート地点の後ろって振り返りましたか? あそこは駅の改札で、ハイカラスクエアに向かう道中になります。

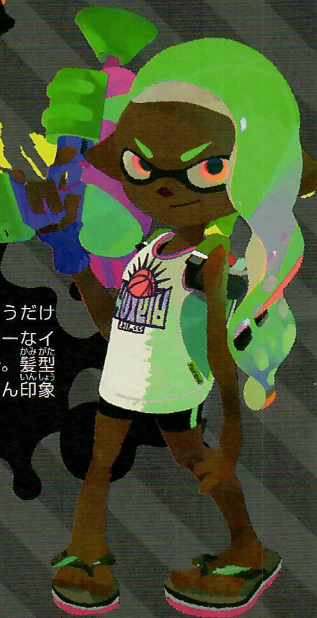
井上 3号の時代は、自分たちが興すっていうパイオニア的なものだったんですけど、4号はそういう人たちを見て育っている世代なので、どこかドライなところがあるんです。そこはキャラクターのパーソナリティというよりは、この世代の風潮みたいなものですね。シオカラーズのことを知らないのも、アイドルに興味が無いわけではなくて、部活で忙しかったとかでテレビを見てないんでしょう。

── 世代が変化していたんですね。

井上 今回ガールでもけっこう男勝りというかスポーツしてそうな印象だったり、ボーイも色気がある印象にしたりと、その辺りも考え方の変化があったような雰囲気にしています。主人公に限らず、そういう流れを全体で表現していますね。



←最初にゲームを始めた時。振り返ると…そこは駅。クラゲの駅員さんに、券売機や路線図も! 本体に新しいユーザーを作成して最初から遊べば確認できる

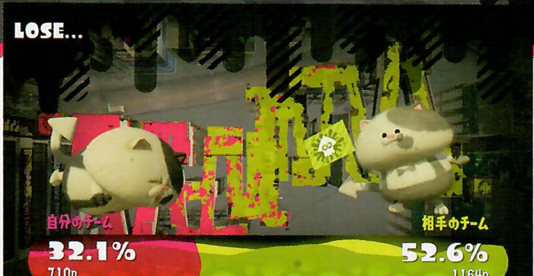


➡活発そうだけどセクシーなイカガール。髪型でずいぶん印象が変わる

Q. 新しい街に前作のキャラクターと新しいキャラクターがいるのは?

井上 『スプラトゥーン』の世界って実際のストリートらしさを重視してるんです。フワッとしてる人はずっとフワフワしていて、それでロブは今流行ってる移動販売をやり始めたり。いっぽうブキチのように堅実な人は、前作ではガレージっぽかったのが今回はちゃんと店舗を持っていたり…。そういうふうに、生きている街っぽい感じを出したかったんです。

コジャッジくん誕生秘話



⬆ジャッジくんの反対側に立つコジャッジくん。しかし彼の笑顔、それは自チームの敗北を表す…。そして彼がいったい何者なのかは、この世界の大きなミステリーのひとつ

Q. コジャッジくん誕生秘話を教えて!

天野 それはトップシークレットじゃないですか?

── 設定的に?

井上 ゲーム的には…機能として必要なキャラクターでした。前作は、Wii U GamePadに映った試合結果画面の真ん中にジャッジくんがいたんですけど…。今回は真ん中にいると、地図が見えなくなってしまいます。かといって端っこに移動させると、バランスが悪い。それで反対側にコジャッジくんが誕生しました。

物語の分岐はみんなの手に



Q. ヒーローモードにシオカラーズが関わっているのは?

野上　前作でシオカラーズがあそこまで人気が出るとは思っていなくて、自分たちが用意したコンテンツ以上に、スターとして成長していく感じがありました。なので、その成長を次のコンテンツにつなげていきたいという思いが生まれたんです。

井上　それで同じ役割で続投させるというよりは、ラストフェス「アオリvsホタル」の選択を反映させて、プレイヤーのみなさんが実際に関わっている感じを出そうと。それも最初から計画していたわけではなく、ライブなどを通してアオリとホタルそれぞれにパーソナリティが生まれて、それぞれに人気があるのを感じて決めていったんです。

―― フェスの結果によっては、今作のアオリとホタルの登場は逆になったんですか?

井上　はい。なので、途中まで両方考えていたんです。

野上　このラストフェスの選択で次回作の内容が変わりますよ、ということを直接的に言うことも考えていたんですけど、そのときはまだ『2』を発表できるタイミングではなくて。そこで、ラストフェスと『2』をつなぐために、公式ツイッターで「連載 シオカラ小説」を始めることにしました。「実はちょっとずつ世界が変わっていってるんだよ。あの2年前の世界と今との間にも、時間軸があるんだよ」っていうことを知らせたかったんです。

―― そういうことだったんですね。

野上　シオカラ小説は、1話ごとに、その先の分岐をいろんなふうに想像できるように書いています。お客さんに、想像して楽しんでもらえるようなものにしたくて。

―― 反応を見ながら続きを書いていたんですか?

野上　基本的には全部まとめて書いているんですけど、途中で表現を調整したこともあります。

井上　シオカラ小説は、いかにも新聞小説、っていう感じにしていて。微妙な感情の変化を描いているので、小説という媒体が向いていると思うんですよね。

野上　もし映像にしたら、ほぼ何も起こってないですからね。ホタルとロブがお茶してるとこにアオリが来て帰っていっただけとか(笑)。ちなみにあれはアオリ、ホタル視点で書いているわけじゃなくて、イカ研究員のシオカラーズ担当が、こっそりふたりの様子を見ていて、ちょっと想像も含めて書いているイメージです。



連載シオカラ小説

【プロローグ】

あのラストフェスから、およそ2ヶ月が過ぎた。夕闇に染まるハイカラシティ。鮮やかな二色のネオンサイン。バトルに興ずるイカ達を鼓舞するかのように踊り続ける、シオカラーズのふたり。今でも鮮明に脳裏に浮かぶ記憶でありながら、遠い昔のことにも感じられる。ラストフェスが終わったあの夜。

「アオリvsホタル」の結果は、ホタルの勝利で幕を閉じた。

だが、ふたりの間にわだかまりはなかった。いつものように、ふたり揃って笑顔でスタジオを後にした。これからもずっと、何も変わらないと信じて疑わなかった。

そう、あの時は……。

(第一話へつづく)

←「連載シオカラ小説」はホームページでも読める。しかも原稿用紙風!

←この衣装で、ソロ曲「スミソアエの夜」とかを歌うのかな

ホタルの和服は?

Q. ホタルが和服なのは?

井上　彼女らはソロの仕事が増えていっそう人気になったのですが、もともと民謡を歌っていた出自があり、ホタルはそういう仕事が増えつつあって。その関係で和服を着ていることが多いんです。

「ヒーローモード」に関わるあのキャラたち

規律正しきタコ軍団

Q. タコワサは、DJであり将軍なんですか?

井上　DJタコワサ将軍、です(笑)。もちろんタコ軍団を率いているボスであり将軍です。

―― ということは、他の階級もちゃんとある?

天野　はい。タコたちは真面目な種族なんで、階級がついてないとちゃんと働いてくれないんです(笑)。

井上　もともとタコワサ将軍は、イカ側にアタリメ司令がいて、その対になるキャラクターとして生まれました。タコワサなんでタコがワサビを持っているんですが、ワサビを擦る、擦るといえばスクラッチ、スクラッチといえばDJ…。それでDJタコワサ将軍になったんです。

野上　タコたちは音楽で統率されているんですよ。統率するための音楽を、タコワサが自分で作っているんです。

井上　この規則で動け、働けって音楽で指示しているんです(笑)。

―― では将軍にとって音楽は、あくまでタコたちを統率するためのもの? それとも楽しんでいるんでしょうか?

天野　統率するためのものですね。ドンツッ、ドンツッっていうテンポで。だから、彼にとってはシオカラーズの人気や影響力も、軍事的な支配力のあるものに見えるんだと思います。

Q. アタリメ司令はイカに、タコワサ将軍はヒトの姿にはなれないんでしょうか?

野上　アタリメは多分、変身はできるしインクも出せるんですけど、若い頃のようにはできないんですよ。おじいちゃんにスクワットしろっていっても、できるけどできない…そんな感じです。

井上　タコワサは、過去に負った傷によってヒトにはなれなくなっていますね。前作のミステリーファイルでは、まだ傷が無い頃のタコワサらしき姿もうかがえます。

前作の登場人物たち







➡前作のヒーローモードより。主人公である3号(上)、アタリメ司令(左下)、DJタコワサ将軍(右下)

テンタクルズはどんな人？



Q. テンタクルズの誕生経緯は？

井上　2年経って、「自分たちの好きなことを、人の目を気にせずやってるやつらがかっこいい」っていう流行りが来た街がハイカラスクエアです。その象徴がテンタクルズですね。例えば渋谷とかにいる若者も、2年前に聞いてたものよりはその逆みたいなものを聞きたくなったりすると思うんで、そのカウンターっぽいところを出しています。今きそうな新しいものが一番イカしてる、っていう感覚の人たちなので。

―― ちなみに、それぞれのファスナーのマークは何か意味があるのでしょうか？

井上　目の瞳孔の形であり、彼女らのシンボルっぽく登場させています。

Q. テンタクルズ結成のバックボーンは？

井上　シオカラーズは叩き上げというか、頑張って歌を練習してきた経緯があるんですけど、イイダとヒメは、どちらも天性のアーティストだったりしたのが、ひょんなことから出会ってグループになったんですね。

野上　「ヒーローモード」のミステリーファイルでもちょっと登場していたりするので、そちらもぜひ見て想像してもらえたらと思います。



➡生意気そうなヒメ（左）と落ち着いた雰囲気のイイダ（右）。シオカラニュースやフェスも、2人のトークがいい感じ！

ミウラのモデルは？



⬆ふんわりとした見た目としゃべり方で、不思議な魅力のミウラ

Q. ミウラのモデルになったウミウシは？

井上　シンデレラウミウシというのがいて、色味とかがベースになっています。ほかにもいろいろなウミウシを参考にしています。

―― ウミウシは雌雄同体ですが、ミウラは女性なんでしょうか？ 男性なんでしょうか？

井上　そこはもう… "Nintendo DREAM" ってことで、ファンタジーにしておきます（笑）。

野上　そもそもイカも、いつでも男女が変えられますからね。

ダウニーの仕事

Q. ダウニーはパソコンで何をしているの？

野上　ハイカラシティで稼いだ元手を使って、もっともっとお金を増えるような仕事をしているんでしょうね。右から来たものを左へ流すような。1個1個スロット回したりといったことは全部、子分のスパイキーがやってくれるんで。

天野　サザエを使ってギアに穴を開けるには、ウニ族にしか出来ない職人的な技が必要なんです。だからハイカラシティではダウニーにしか出来ないものだったんですけど、そんなこともうやってられないと。だから自分は涼しいところでコーヒーを飲みながら、より大きな金を回すんだっていう。そのためにウニ族のテクニックはスパイキーに任せて、そっちはそっちでやらせている。ウニ族はみんな器用なんですが、スパイキーはダウニー以上の技術があると思いますよ。

井上　でもスパイキーは、ダウニーのことをすごく尊敬してるんです。



➡カフェの窓際でパソコンをいじっているダウニー（左）と、ダウニーを喜ばせようと頑張る子分のスパイキー（右）



見分けのつかないクラゲたち



Q. クラゲのしゃべり方が独特なのは?

井上 流行語辞典みたいなものがあるじゃないですか。前作のエチゼンはそういうもので勉強したんですが、10年位前の流行語辞典でイカ語を覚えちゃったんで死語を話すんです。今作のビゼンは百人一首とかそういうもので覚えちゃったんで…ちゃんと学ぼうとする姿勢はあるけど、テキストがおかしかった。

野上 それでもイカと会話ができる彼らは、多分クラゲでの中ではけっこうエリートというか、特別な存在なんです。

―― イカッチャの受付は、前作のエチゼンだったりするんですか?

野上 あれはただのクラゲというか、イカッチャの従業員のクラゲです。あの世界クラゲがけっこう多いんです。外国の人って見分けがつかないって言われたりするように、クラゲはクラゲで個性があるはずなんですけど、イカからは同じに見えちゃうんですよね。





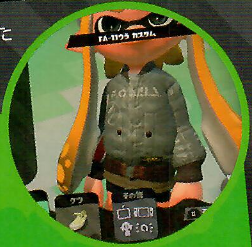
←↑時代遅れにも程がある、ビゼン（左）のしゃべり方。イカッチャの店員さんも見た目はそっくり

最後にココも伝えたい!

このインタビューの締めくくりに、ほかにも伝えておきたいことや、読者の皆さんへのメッセージをいただきました!



井上 グラフィックもリファインしていたり、拡大して見られたりするので、ぜひ見ていただけたらと思います。すでに語っている部分は氷山の一角なんで、その奥にある部分もぜひ見てほしいなあと。例えばギアは、この素材だからこのステッチ、みたいなことを実際の服が好きな人が作ったりしているんです。そういうのを好きな人は楽しんでいただけると嬉しいですね。



↑拡大してギアを確認可能。素材感やステッチなど細部まで楽しんでみて!



天野 サーモンランをオンラインで遊んでくださる方がたくさんいらっしゃって嬉しいんですが、みんなでNintendo Switchを持ち寄って遊ぶローカル通信も、オンラインとは違う遊び方ができるように作ってあります。好きなブキを選べるのもそうなんですけど、失敗してもう一回再挑戦した時に、同じパターンで遊べるようにしたんですよ。起きるイベントだとか、満潮であるか干潮であるとか。なので難しい難易度を選んで失敗したとしても、あの時に出てきたあいつは誰が倒して…とか、作戦を練ってクリアすることで達成感が得られるようにしています。ぜひ持ち寄って遊んでほしいです。



野上 Nintendo Switchの話を初めて聞いたとき、『スプラトゥーン』にピッタリだと思ったんです。ゲーム機の中にいる自分のイカを持ち運んで、ネットワーク上にも行けるし、ローカルでも遊べる。そのイカがどんどん成長していって、バイトしたりヒーローになったりしていく、そんなイメージで『スプラトゥーン2』を遊んでもらえると嬉しいです。

それから、ゲームの中だけではなく現実の世界とつながるような仕掛けも積極的にやりたいと思っています。ゲームの世界がゲームの外へと広がって、ゲームに触れていない時でもゲームを中心に人が集まったり。『スプラトゥーン』は単にゲームというより、お祭りみたいなものだと考えているんですが、このお祭りが盛り上がり続けるよう頑張っていきますので、これからもお付き合いください!



佐藤 私たちの想像を越えるくらい、いっぱい遊んでもらってるなと感じていて、その熱量がすごく嬉しいです。これで終わりじゃなく、どんどん変化していくのが『スプラトゥーン』の魅力だと思っていますので、これからもよろしくお願いします。…で、あまり話題にならないのでこの機会に言っておくと、「イカラジオ」をぜひ遊んでください（笑）。自分で譜面を書いたほか、サウンドスタッフが書いてくれた譜面もあるし、最近入ってきた音楽ゲームが得意なスタッフとかと一緒に作ったりしました。ちょっとやり過ぎたかなっていう難しさになっているところもありますが、自分に合った難易度でぜひぜひ。





↑➡イカッチャの店頭にあるミニゲーム「イカラジオ」。BGMを聞いたり曲名を確認するのにもグッド



単にゲームというより、お祭りみたいなものに


—開発中の謎が今。解き明かされる—
ネタバレ注意!
20ページ
大特集!
覚悟に寄り添う、可憐な花
御琴羽 寿沙都
熱き覚悟と逆転魂の弁護士、再び
成歩堂 龍ノ介
神か悪魔か、超絶推理の大探偵
シャーロック・ホームズ
「伝記作家」は、天才少女
アイリス・ワトソン
大逆転裁
2
—成歩堂龍ノ介の覺

スタッフと回想する 冒険浪漫談

アートディレクター 塗 和也

『逆転裁判 蘇る逆転』よりシリーズに参加。『逆転裁判4』や『レイトン教授VS逆転裁判』、『大逆転裁判』シリーズのキャラクターデザイン、アートディレクションを担当（写真左）

プロデューサー 江城 元秀

シリーズプロデューサー。シリーズには『逆転裁判2 Best Price!』から参加。『逆転検事』シリーズ、『逆転裁判5』『逆転裁判6』を経て、『大逆転裁判』シリーズも本作から統括（写真中央）

ディレクター 巧 舟

総監督にして『逆転裁判』シリーズの生みの親。『逆転裁判1』～『逆転裁判3』をはじめ、『逆転裁判4』『ゴーストトリック』『レイトン教授VS逆転裁判』、『大逆転裁判』を手掛ける（写真右）



複雑に絡み合った事件の作り方

――　今回のインタビューは発売後ですから、みなさんと各話を掘り下げながら振り返っていければと思っています。で、いきなり言わせていただきますけど、こんなの一回始めたら止められないですよ！

一同　（笑）

江城　止めどきがないというのは、シリーズの目指しているところなので良かったです。

――　とくに今回は、これまで以上にすべての話が複雑に絡み合っていて驚きました。

巧　ありがとうございます。今回は、当時の倫敦の風俗や文化を調べて、これはおもしろそうだと思ったことを軸に事件を作っていったので、独特の味になりましたね。例えば蝋人形館も、当時ベーカー街のすぐ近くに実際にあったりして。

――　蝋人形館はマダム・タッソーが元ネタだったりするんですか？

巧　そうですね。ほかにも、第2話で起こる●●●●の事件なんかも、当時の倫敦で実際に起こったことなんです。そうやって、19世紀の倫敦で起こっていたことをもとに、シナリオを考えていったんですね。でも、とにかく事件が複雑に絡み合っているので、難易度の高いシナリオでした。

――　時間軸の整理も大変そうだなぁと思いました。

江城　大変でした。チームのいろいろな部門が時間軸を徹底的にチェックしましたから。

塗　前作でキャラの発した一言がネックになったりしましたね。しかも、前作の時点ではその言葉はたいして重要じゃないのに、時間が特定できることを話していたりして。

巧　とくに漱石さんの第2話が大変でした。漱石さんがポロリと言ったセリフの整合性をとるために、大きく書き直すことになったり。前作の第4話に直接つながっている物語なので、とにかく制作の最後まで微調整が続きました。

――　よくこれがつながるなって感心しきりでした。

巧　そこは“覺悟”をもってやりきりました。

一同　（笑）

巧　真相はできていても、その配置が難しかったりします。例えば、ひとつの物語中に入れられる情報には限界がありますから。でも、なにしろ「すべての謎が解き明かされる」とポスターにも書いてありましたから、それを信じて書き上げました（笑）。

――　江城さんはシナリオをどういった形で見ていくんですか？

江城　まずテキストで見て、それからゲームとして実装されたのを見て、といった感じでした。

巧　出来あがったエピソードごとにプレイしてもらいました。

江城　僕は初見ユーザーの目線でゲームをプレイして、わかりにくいポイントを「ここわからへんのちゃう」とか言っていく、さじ加減調整役でしたね。例えば「このヒントが足りない！」とか言うと、次のバージョンでは背景の絵やライティングが変わっていたりして、ユーザーの目がヒントにいきやすくなるような調整をしてくれていました。最終的に難易度はうまいバランスをとってくれましたよね。

読者の皆様におかれましては、もうすべての謎は解けた頃でしょうか。……証拠品を集めて被告人の無実を立証するインタラクティブアドベンチャーにして大法廷バトル『大逆転裁判』（以下『大逆転』）最新作がついに発売となりました。というわけで、今号は『大逆転裁判2』（以下『大逆転2』）を大特集！　この世界がさらに好きなってもらえるような濃厚インタビューをお届けます。また以前、ニンドリで連載された巧ディレクターのコラムも再掲載。それを受けての開発スタッフのプライベートなお話も！　全20ページ、付録ポスターと合わせてじっくりお楽しみください！

大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟-　»3DS

■カプコン　■8月3日発売　■パッケージ版6264円（込）、ダウンロード版5990円（込）　■アドベンチャー
■大法廷バトル　■1人プレイ用　■CERO12歳以上　■通信:ローカルプレイ×　インターネットプレイ×
ダウンロードプレイ×　すれちがい通信×　■ニンテンドーネットワーク対応
■大逆転裁判1&2 限定版 -成歩堂龍ノ介の冒險と覺悟-」7776円（込）
■数量限定特典:遊べる!大逆転物語 2本セット　■早期購入特典:特製コスチューム 3種パック

前作を経たことでキャラクターが深まった

―― 前作以上にキャラたちがすごく生き生きとしているようにも感じました。

巧 ありがとうございます。そこについては、前作を遊んでくれた皆さんの反応も織りこんで調整しましたね。

―― とくに寿沙都がすごくかわいくなっている気がしました。

巧 お茶目な部分が増えましたよね。かわりに寿沙都投げが減ったかもしれません。

一同 （笑）

巧 こういうのは、「狙い」というより、自然に変化していきますね。やっぱり長い間彼らといると、関係性も変わって、やりとりが深まっていくし。寿沙都さんは、大和撫子とお茶目のバランスが今回で完成したのかな。バンジークスさんも、本当の彼がわかるのは本作だったりしますから、前作を経たことによる深みは増しましたよね。

―― たしかにそうかもしれないです。

巧 実は、正統派のキャラクターたちを書くのは難しいんです。ホームズさんとか漱石さんとか、突き抜けたキャラクターは何も考えずに書けるんですけど（笑）。

―― そのホームズも前作以上に頼れるというか、カッコいいと思いました。

塗 僕もそう思いました。実は前作が終わったとき、ユーザー目線で巧さんに前作で足りないと感じたところを伝えたんですよ。そのときにホームズに関しても「もうちょっと本来の頼れるカッコいいホームズ像を入れてほしい」って希望を出したんです。

―― それを巧さんがカッコよく仕上げてくれたわけですね！

巧 （首をひねりながら）ありがとうございます。

―― なんで首をひねるんですか！

一同 （笑）

巧 ホームズの見せ方に関するプランは自分の中にありました。僕としては、今回の物語の方向性に沿って、そう見えているというイメージです。

塗 たしかに見せ場がちゃんと用意されましたからね。

―― でも例えば"一日蝋人形"なんて、普通だと全然カッコよくないはずなんですけどね（笑）。

巧 それも含めてホームズさんなんですよね。本当にいろんな側面を持っていて、その核にある部分は見えないし、見せない。それが大探偵なのだと思います。

―― そういえば、前作発売後に原作のホームズファンからは何か反応がありましたか？

巧 ありましたね。逆に、『大逆転』をきっかけに原作のホームズを読むようになったっていう声も聞いています。本作の発売前に、待ちきれなくてホームズを読んで復習しているという声も聞いたりして、うれしかったですね。

塗 巧さんがゲーム中にあちこち入れ込んでる原作のホームズネタが結構あるので、事前に原作を読んでおくのも正解だと思います。

巧 たしかに、そうだね（笑）。

塗 『逆転裁判』って名前も特徴的な人が多いですが、その由来を想像して全くわからないときとかは、僕も巧さんに聞くんですけど、「原作にいるんだよ」という回答が何度かありましたし。

巧 ああ、あったね。ほかにも、もっと細かいマニアックなネタも結構入っています。もちろん、わからない方も普通に読めますけど、知っている人は楽しんでもらえると思います。



⬆真実の向こう側まで突き抜ける推理を展開するシャーロック・ホームズ。本作でも大探偵として大活躍でした！





バロック・バンジークス

倫敦の闇を裁く、孤高の検事

壮大な構想と新しい『逆転裁判』への重圧

―― シナリオはどのタイミングから構想されたものだったんですか？

江城 前作とも複雑に絡んでいるから気になりますよね。

巧 物語の構想は、前作の開発が始まった2013年の頭ぐらいから考え始めたんです。前作の開発当初「もうひとつの新しい『逆転裁判』を作る」というお題でスタートしたので、今思うと、とにかく気合が入りすぎていましたね。『逆転裁判123』に負けないもの、少なくとも並べて恥ずかしくないものにしなきゃいけないと思って、それが自分の中でどんどん大きくなっていきました。

―― 気負いともおっしゃっていましたね。

巧 ええ。構想もどんどん大きくなっていって。それで、当初はそれらをすべて一作に納めるつもりでいたんですが、あまりの分量に、制作途中で大きな方向転換をせざるを得なくなったんですね。ひとつのゲームとして、すべての事件を解決して、物語としてまとまったものにしようと。

江城 ただそうしたことで、事件は完結しているのですが、もともとの構想が壮大すぎたために、思ったよりも多く謎が残ってしまったんです。

―― たしかに事件は解決しましたけど、「ここで終わり!?」といった声もあったのは事実でした。

江城 ユーザーさんからの不満の声もたしかにありましたが、逆に「この続きが気になるから『大逆転2』を待っています」という期待の声もたくさんいただきました。そういった両方の声があったからこそ、プロデューサーとして『大逆転2』を立ち上げる覚悟が出来ました。

―― で、江城さん自ら今回は制作に入ることにしたと。

江城 プロジェクトを立ち上げるのは社内調整なども含めて本当に苦労しました。多くの方の協力のおかげで、命題として"すべての謎が解ける"を掲げて立ち上げることができました。だから、チームには何度も「絶対にすっきりさせてくれ」って言い続けましたね。結果、ちゃんとチームが仕上げてくれたので本当に良かったと思っています。



第1話 回想 弁護少女の覚醒と冒険

御琴羽寿沙都が日本に帰ってきて2か月。大日本帝国と大英帝国が緊張した関係にある中、留学生ジェゼール・ブレットが殺害される「海辺の英国婦人殺人事件」が発生する。容疑者は帝都勇盟大学の女学生にして、事件現場の海辺で被害者と2人きりだったという寿沙都の親友、村雨葉織。

そして、この国交問題にも発展しかねない事件に弁護士として名乗りを上げたのが成歩堂龍ノ介のイトコ、成歩堂龍太郎。大審院に立つ若き弁護士の前に立ちふさがる検事は亜内武土。無実を訴える葉織を救うため、成歩堂龍太郎の初めての法廷が始まる——。





Upper screen



Upper screen

—— ここからは1話ずつ開発秘話を聞いていきたいと思います。なんといっても、まずはこの日本でのイラストですね(上)。

江城 「東京ゲームショウ2016」で初めて発表するときに、映像に入れて公開したやつですね。

—— この絵は発表用に用意されたものだったんですか？

江城 いや、チームでイメージボードを作ってくれていたものの中から選んだんだと思います。ゲームショウは9月とはいえまだ暑かったので、時期的にもちょうどいいなって思ったのを覚えています。

巧 本編の序盤のワンシーンですが、象徴的に使えるものだったので、この絵でいこうと提案したんです。

—— 寿沙都とお墓というイメージは最初からあったんですか？

巧 そうですね。日本に帰って来た寿沙都さんがすることと言えば、まずは報告だろうと。

—— たしかにそうですね。

巧 風景としても、海を背にして、日本の松の木の下にお墓があって蝉が鳴いているというのは、塗くんともみんなが共通して浮かんだものでした。

塗 墓石に文字を入れるかどうかは、結構話し合いましたよね。何度も文字を入れたり消したり。一時ツルツルになったこともありましたが、個人的にはツルツルだと墓石に目がいく構図なのに何もないと目が泳いでしまうので文字は入れたかったんですよね。

巧 最初は遠景だけで見せる予定だったので、ツルツルだったんですけど、アップで使うことになったので文字を入れることになりました。

—— この発表を見たとき、『大逆転2』ってどこから始まるんだろうって考えたのを思い出しました。

江城 そこで龍太郎くんです。

—— 『逆転』シリーズの1話は、これまで記憶喪失であったりとかいろいろとありましたけど、まさか主人公が出てこないっていう！

一同 (笑)

江城 だから宣伝的にも大変だったんです。今は発売されているからいいですけど、発売前は主人公が変わってしまうわけなので、告知の仕方が難しくて。しかも龍太郎はずっと出てくるわけじゃないのに、正体が言えないんですから。

巧 僕は龍太郎の正体がわかってもいいと思ってたんですけどね。ただ、たしなみとして正体は明かさないと(笑)。

塗 でも、ふつう見たら一発でわかりますよね！

一同 (笑)

江城 体験版にも入れましたから、今は公式ネタバレみたいになっていますが、発売前の僕の立場としては「主人公は龍太郎です」って言い続けるしかなかったんです(笑)。

—— ではその龍太郎はどこから発想されたのか教えてください。

巧 前作が完成したとき、『大逆転2』を作るなら、オープニングはこれしかないと思っていました。寿沙都さんが日本に帰ったわけですから、始めるならばそこだろうと。やはり、前作と合わせて、日本の法廷から物語が再び動き出すのが美しいと思ったんです。

—— 龍太郎以外にも、前作を遊んだ人は事件の被害者がジェゼールというだけで驚いた人も多いと思うんです。

巧 龍太郎が弁護をするのと、ジェゼールさんが被害者になるのは、最初からセットで考えていました。

—— そうなんですか。でも当然1作品構想だったときは違うわけですよね？

巧 そうですね。当初の構想では、ジェゼールさんの物語は別の形で用意していたのですが、作り直しました。ただそれによって、物語として問題もできてしまって。

—— どんなところでしょうか？

巧 冒頭でジェゼールさんが死んでしまうことで、前作のある事件の真実がいったん、闇の中になるんですね。それをプレイヤーがどう受け止めるかというのが気になりました。その謎は後で解けるよ、という伏線を入れて、かなり気を使って書きましたね。2回目のプレイでそのへんを気にしながら遊んでもらうと、いろいろなことがわかると思います。

—— 事件の舞台を海にしたのはなぜだったんですか？

塗 最初、巧さんから「今作も日本から始めようと思うんだけど」という話があったとき、「どんな舞台がいいか？」という相談もあって。そこで「海がいいと思います」と提案した形ですね。

—— なぜ海を？

塗 まずパッと見のわかりやすい変化がほしかったんです。極論キャラクターがみんな水着になったりしたら、同じ登場人物たちでも大胆に変化を出せるかなと思ったんです。

江城 この時代の水着は特徴的ですし。

塗 寿沙都にも水着を着せたい……という話もしていたんですが、彼女は現場に来ないという話になって。代わりに葉織ちゃんが水着になりました(笑)。

⬇いきなり主人公が変わってビックリ!?した人も多かったかもしれない、龍太郎こと凛々しい寿沙都さん



Upper screen

設定画と共に紐解く

第1話 登場人物秘話





成歩堂 龍太郎

成歩堂龍ノ介のイトコで、地方大学で法律を学ぶ学生。寿沙都の親友である葉織を助けるために御琴羽教授とともに法廷に立つ

塗　もっと誰だかわからないように調整するか、お約束的に「これ寿沙都じゃないの？」って思えるようなギリギリのラインを狙うか、どちらかの方向だったんですよね。最初のラフのときは、リボンとかはあからさまに描いていましたが。

――　（横の）設定画には描いてありますね。

塗　最終的には、色などで寿沙都イメージを出すことにして、直接的な答えになる要素はあまり残さないようにまとめました。

――　巧さんは龍太郎のデザインに関しては何か言ったんですか？

巧　お任せしていました。唯一言ったのは「寿沙都ってわかってもいいんだよ」ぐらいかな。

――　その一言は大きいですね。

塗　そうなんです。結局、その一言がないとポイントとなる髪の毛とかも完全に隠さなきゃいけなくなってくるんです。どちらにしても帽子は絶対外せないとは思っていたんですけど。彼女はこの後に倫敦へ戻るわけですから、髪を短く切ったりするわけにはいかないですからね（笑）。

巧　たしかにそれはまずい（笑）。

塗　だからデザイン的にできることが限られていたので、その一言は大きかったです。そういえば、江城さんは、最初もっとハッキリと別人のような、見た感じ寿沙都だとはわからないイメージになると思ってたんですよね。

江城　うん。絵がない文字だけのときはそう聞いてたし。

塗　で、絵を見せたら「これまんま寿沙都やん！」って言われて（笑）。

江城　こっちはバレたらダメだと思ってるし、聞いてたのと違うしで驚いて「まんま寿沙都だけど、どうするのよ!」って。

塗　いや、むしろ寿沙都ですけど！

江城　えー！　みたいな。

一同　（笑）

江城　だからチームはバラす気満々だったんです。まぁ結果的にはおもしろいパターンにはなりましたよね。ちゃんとお話の流れにもハマっていましたし。ユーザーさんにも「主人公じゃない！」って怒られるわけではなく、体験版や製品版を触って「なるほどね」って納得してもらえたんじゃないかと思っています。

巧　でも、遊ぶ前にわかりますよねこれ。



亜内 武士

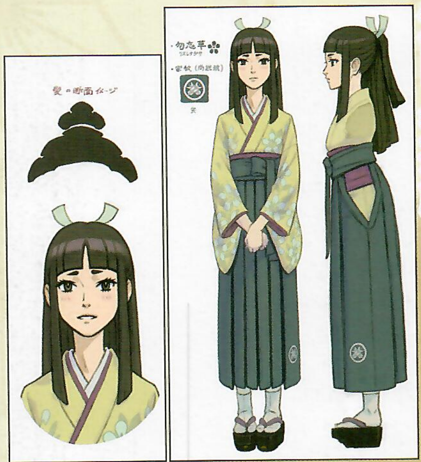
かつて成歩堂龍ノ介を追い詰めた因縁の検事。明治の世にまだ馴染んでいない

――　扇子が前作の罪から罰になってましたね。

巧　ちょっとしたことなんですけど、そういうのに気づくと楽しかったりしますよね。

塗　デザイン的には前回で髪の毛をスッパリやっちゃっていたんで、そこからさらにどう展開させるかということで考えていきました。

巧　自然の流れだったんではないかと。あ、辞世の句は結構こだわって考えました。





村雨 葉織

帝都勇盟大学の研究室で助手を務める16歳。被害者のジェゼール・ブレットと同じ研究室に在籍しており、事件発生時に一緒にいたため逮捕されてしまう

塗　葉織ちゃんは当初の巧さんのシナリオにはいなかったキャラなんです。

――　そうなんですか。

塗　最初は豆籾さんのみが新キャラとして登場する話が展開していたんですけど、なんか前作と比べると地味な気がしちゃって。だって、御琴羽教授に漱石さんとアウチ……なんか並べるとおじさんばかりだなと（笑）。

巧　もともとは御琴羽教授が被告人で、寿沙都さんがお父さんを守る話だったんですね。だから「おじさんばかり」とか、そういう視点は抜けていました。

塗　そうだったんですけど、その流れも含めて意見を言わせてもらいました。もちろんおじさんばかりということだけではなく、寿沙都が弁護士側に立つので、本来の寿沙都ポジションにこういった女の子を出せば、前作でいう龍ノ介と亜双義の関係性が寿沙都と葉織にカタチを変えて表現できるんじゃないかという目論見もありました。また2人の友達関係の描写で、寿沙都のキャラ自体にも新たな一面が出て深まるかなというのもあったので、巧さんに提案をしたんですね。

――　巧さんは書いたものに意見を聞いてから書き直していくんですね。

巧　そうですね。第1稿の段階でチーム内で意見をもらって、そこから取捨選択して第2稿を書くんです。キャラクターデザインに合わせてセリフも変えていきますね。

――　ではデザインのポイントは？

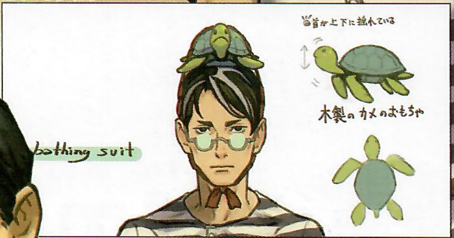
塗　もう完全に僕のイメージでまとめてしまいました。寿沙都のことをずっと陰ながら憧れ的に想っている。寿沙都のことをお慕いしているイメージです。

――　だからラフには忘れな草って書いてあるんですね。

塗　はい。私のことを忘れないで……というような。前作での寿沙都の描かれ方をみて、僕の中で寿沙都は明るい元気な子というイメージに更新されたので、僕がもともと大和撫子にもっていた、もうちょっと健気というか、おしとやかなイメージを葉織に投影して描きました。

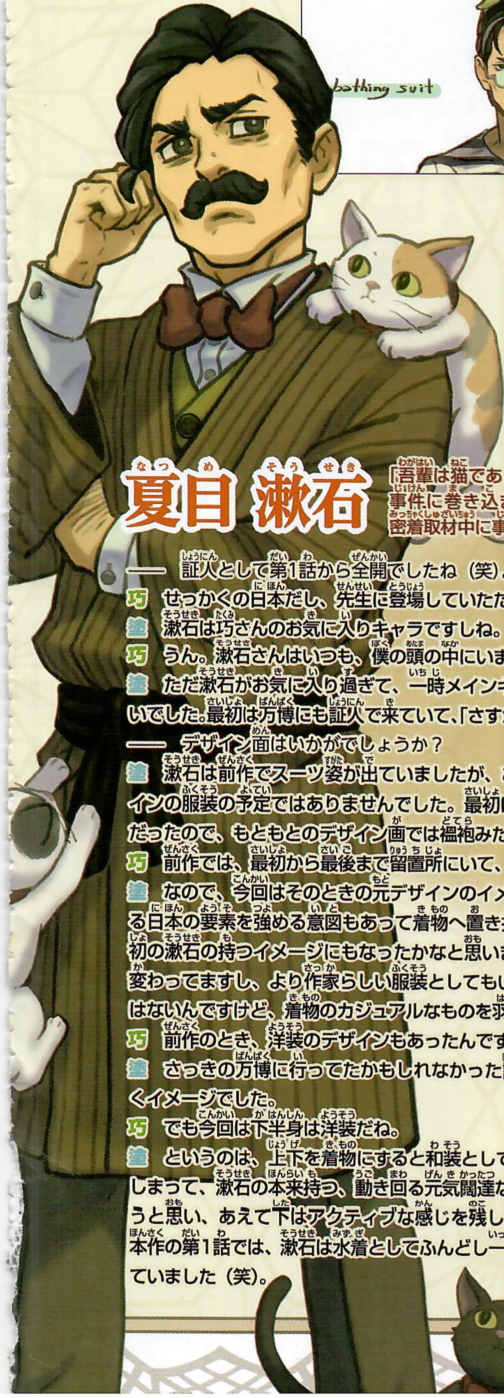
巧　これはもう見たままです。
一同　（笑）
——　頭につけている亀は木製なんですね。
塗　木製の玩具ですね。カタカタって鳴る。
——　これも塗さんの頭の中にあったものなんですか？
塗　頭に乗せたいというのは巧さんのイメージからです。潜って頭に乗せているものが水面から顔を出しているという。
巧　はい。これは指定ですね。この人は潜入捜査が得意ですから。だったらどこに潜入していたのか？　……海だ！　って。
——　そ、そうですね（笑）。
巧　これ、詳しく意図を話すと自分のギャグを解説する感じになるから恥ずかしいですね。
一同　（笑）





細長 悟

海辺にて任務遂行中に事件を目撃した帝都警察の刑事。完璧な証言を行うため、事件当時の格好を再現している



夏目 漱石

「吾輩は猫である」を連載中の小説家。英国留学中に事件に巻き込まれ、その際に龍ノ介とは顔見知り。密着取材中に事件を目撃する

——　証人として第1話から全開でしたね（笑）。
巧　せっかくの日本だし、先生に登場していただきました。
塗　漱石は巧さんのお気に入りキャラですしね。
巧　うん。漱石さんはいつも、僕の頭の中にいます。
塗　ただ漱石がお気に入り過ぎて、一時メインキャラみたいに全話に登場する勢いでした。最初は万博にも証人で来ていて、「さすがに出すぎでしょ！」って（笑）。
——　デザイン面はいかがでしょうか？
塗　漱石は前作でスーツ姿が出ていましたが、あれはどちらかというと本来メインの服装の予定ではありませんでした。最初は下宿でずっと震えている設定だったので、もともとのデザイン画では褞袍みたいなものを着せていたんです。
巧　前作では、最初から最後まで留置所にいて、出せなかったんです。
塗　なので、今回はそのときの元デザインのイメージに近づけつつ、舞台である日本の要素を強める意図もあって着物へ置き換えた感じです。結果的に最初の漱石の持つイメージにもなったかなと思います。彼は文豪という立場に変わってますし、より作家らしい服装としてもいいかなと。堅苦しい恰好ではないんですけど、着物のカジュアルなものを羽織ってるというか。
巧　前作のとき、洋装のデザインもあったんですよ。
塗　さっきの万博に行ってたかもしれなかった話のときは、その洋装で行くイメージでした。
巧　でも今回は下半身は洋装だね。
塗　というのは、上下を着物にすると和装としてキレイにまとまりすぎてしまって、漱石の本来持つ、動き回る元気闊達なイメージが弱まってしまうと思い、あえて下はアクティブな感じを残しました。ちなみに、最初本作の第1話では、漱石は水着としてふんどし一丁でいけるかなと構想していました（笑）。

——　豆籾は漱石とのセットが最高でした。
巧　あの登場の仕方は最初からイメージがあったんです。元ネタとしては、カプコンから発売した格闘ゲーム『MARVEL VS. CAPCOM 3』の背景に、転がりながら写真を撮っているヤツがいて、それが妙に印象に残っていて。
塗　過去に成歩堂龍一が参戦してましたよね。そのときに巧さんがチェックプレイしていて、記憶に残っていたみたいです（笑）。
——　豆籾があれだけ動くから、漱石のアクションが映えるんですよね。
巧　あの2人のアクションのリンクをやりたかったんです。これも元ネタがあるんですけど、あえてここでは言いません（笑）。ちなみに名前は、イニシャルから考え始めて、「まみむめも」が全部入る名前にしよう！　ということで「まめもみ」に落ちついたという。豆も籾も意味はありません。
——　てっきり何か意味があるのかと思ってました。
塗　僕も豆籾という名前の由来を何度も聞いたんですけど、当時から回答がフワッとしていましたから（笑）。
——　塗さんはどんな発注を受けてデザインしていったんですか？
塗　豆籾って名前と新聞記者という設定だけでした。で、最初いぶし銀の年季の入った記者を描いていたんです。でも巧さんからもう少し元気なイメージがいいという話がありまして、だったら胸板が厚くて、いっそ若いイメージにしようかなと。胸板をアピールするキャラクターを考えたんですね。そうしたら名前も宗倉に変えようという話になりまして。
一同　（笑）
塗　で、宗倉に変わったので、今度は名前も宗倉のつもりでデザインを詰めていったんです。それまでのいぶし銀の新聞記者から、今の元気な勢い系にイメージを変えて、夏に外を取材で動き回っているだろうから日焼けもさせて、みたいな。
——　じゃあ今の豆籾は宗倉なんですか？
塗　はい。しかしデザインが完成してしばらくして、なんと再び豆籾に名前が戻りまして。
——　宗倉から豆籾にまた戻ったと。
巧　「ごめん、やっぱり……」って。というのも、彼のセリフの「マメモミズム」ってフレーズが自分で妙に気に入っちゃって……つまりマメモミズムが言いたかったんです。
一同　（笑）
塗　デザイン自体は宗倉時代から変わってないんです。でも、その宗倉が思わぬ形でほかのキャラに大きな影響を及ぼしかけたことがあったんですよ！
——　宗倉がですか？
塗　はい。宗倉の名前が消えてしばらく後に、宗倉というネーミングだけがある日突然復活したんです。よりによって葉織の名前として！（笑）
——　何て言う名前だったんですか？
塗　むなぐらつまみ…。
巧　「宗倉妻美」。ムナグラをつまんで投げますからね。つまみちゃん。
江城　それはアカンね。
一同　（笑）
塗　僕も寿沙都の親友としての何かが失われる気がしたので、必死に抵抗しました（笑）。
江城　よく止めてくれた！
塗　葉織の絵を見ながら、一週間ぐらい「むなぐらつまみかぁ…」って考えていたんですけど、やっぱり「つまみ無理！」って。
巧　塗くんの情熱に負けて折れました（笑）。

豆籾 平太

「大黒新報」の新聞記者で、事件の目撃者のひとり。夏目漱石を密着取材中に事件に遭遇する



▲Upper screen


▲Upper screen



第2話 回想

吾輩と霧の夜の回想

時間は夏目漱石が英国留学を終えて帰国する前に戻る——。漱石と同じ下宿の住人であるウイリアム・ペテンシーが何者かに殺害された!? そして第1発見者であり、被害者に最後に会ったという漱石が逮捕されてしまう。「あの下宿は‥‥悪霊に呪われているのです」。漱石は度重なる災難に事件を悪霊の仕業と主張、自分も呪われているのだと語りだした。しかし、ペテンシーは息を吹き返して……。大探偵ホームズとアイリスの協力を得ながら、龍ノ介と寿沙都は「下宿の幽霊事件」の真相に挑む。


Upper screen



Upper screen

—— 続いて第2話のお話です。

巧 この物語のコンセプトは、19世紀の世界でしか起こり得ない、倫敦の街の典型的な日常の中で起こる事件にしたかったんですね。クラシックミステリーの王道というか。

塗 実は『大逆転裁判』として巧さんがいちばんやりたかった話らしいんですよ。

巧 そうなんです。最初の構想で、2つの事件を1つの物語として構想していたのですが、スケジュールなどの関係もあって、すべてを収録することは無理だとなって。ただ、不幸中の幸いというか、半分に切っても成立する物語だったので、前作はああいう形になりました。

—— 今回の第2話は、前作時にそこまで考えられていたものだったんですね。

巧 それはそうですね。そんなわけで、前作で悔いが残ったのは、最後まで自覚めさせてあげられなかったビリジアンさんでした。

塗 僕もつらかったですね。ペテンシーも出せませんでしたから。デザインやモデルモーションとしては出来ていましたので。

—— たしかに前作の画集などに設定画は載ってましたもんね。

江城 でも当時は謎の人でした。

—— で、ついに満を持して完結したと。事件としても新しかったです。被害者が死んでなかったっていう!

巧 『大逆転』全体でやりたかったのは、"倫敦でしか起こらない"ことともうひとつ、"事件が連鎖している"ということだったんです。例えば第3話も、ひとつひとつの事件のピースがハマっていく感じを出したかった。そんな連鎖の流れで最初に考えていたのが、この1日目の事件と2日目の事件がつながるというものでした。

—— なるほど。それにしても、19世紀の倫敦が寒いということがよく伝わってくるお話でした。

巧 2月の氷点下の世界ですからね。当時のミステリーを読んでいると出てくる世界観ではあるんですよ。

—— 瓦斯灯のネタとかも普通に勉強になりましたし。

江城 最初にあれを見たとき、「こんなの嘘やろ?」って巧に聞きに行きましたからね。

巧 当時、あれも実際に起こっていたことみたいです。あのあたりのネタは、いつか使ってみたいと思っていたので、実現することができて良かったです。

—— あの世界だからこそ実現できたものですよね。

巧 ええ。じつはほかにも、あの世界だからこそ成立するネタがありました。

—— どんなネタなんですか?

巧 当時の倫敦は馬車が多すぎて、道路が馬糞だらけだったらしいんです。だからそれをトリックに使いたかったんですけど……さすがに馬糞はどうなんだって。

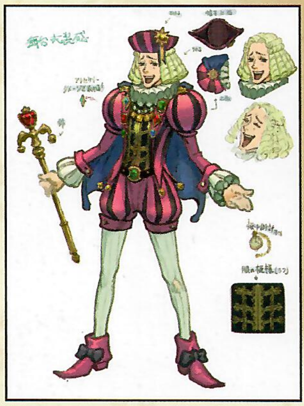
江城 それはよくない。

一同 (笑)

巧 使えそうなネタだったんですけどね。当時は、自動車が馬糞公害をなくす夢の発明として登場したんです。今とは意味合いが全然違うので、そのへんも書きたかったんですけど、残念ながらなくなりました。ゲームを遊んで、当時のことをいろいろ調べてみるのもおもしろいですよ。


Upper screen

設定画と共に紐解く
第2話 登場人物秘話



ウイリアム・ペテンシー

事件の被害者。事件当夜、同じ下宿に住んでいる漱石とシェークスピアについて口論をしていた。役者くずれらしい

巧　最初にモーションキャプチャーで動きを撮ったキャラクターですね。動きの発想は、ストラヴィンスキーの「春の祭典」のバレエのような、前衛的な動きをイメージしていました。そのほかに、演劇用のモーションを20種類ぐらい用意して、それを組み合わせて「消えろ、消えろ、つかの間の灯火」のようなセリフと合わせてみたら今までにないおもしろい効果が出ました。自分でも動きをつけながら「これはスゴいヤツが出てきたな」って、『大逆転2』として最初に手ごたえのあったキャラですね。

塗　モーションの方向性の指針にもなりました。

巧　うん。新しいことができたっていう感じがありました。ほかにも何人かいるんですけどね。

——　動きとともに放たれる言葉もすごかったです。ロミオとジュリエットはどちらが強いのかも気になりました（笑）。

巧　ペテンシーさんのセリフは書きやすいんですよね。僕向きなキャラかもしれません。

——　巧さんは昔、『逆転3』の星威岳哀牙も書きやすいと言ってましたよね。

巧　あきらかに同じ系統ですね。そう考えると、たしかに哀牙さんは倫敦にいてもまったく違和感がない。

一同　（笑）

——　デザインに関してはいかがでしょうか？

塗　キーワードにシェイクスピアがありましたが、やりやすかったですね。というのも、『レイトン教授VS逆転裁判』で弾きながら歌う詩人がいたんですが、そっち系のキャラクターをもっと膨らませていきたいという話もあったので、初めからブレずにいけたんです。豪華っぽいけど変な衣装という、嘘っぽさのある舞台衣装感を意識しました。なんだか時代感はあるけど、この時代においても馴染んでいないという。あと、派手な衣装は着てるけどお金持ちじゃなくて貧乏という設定も先に聞いていましたね。

巧　衣装もやぶけてますから。

塗　張りぼて感ですね。逆に大きな安っぽいアクセサリーをいっぱい付けているのは、そういったイメージに加えてアクション映えを意識した結果です。

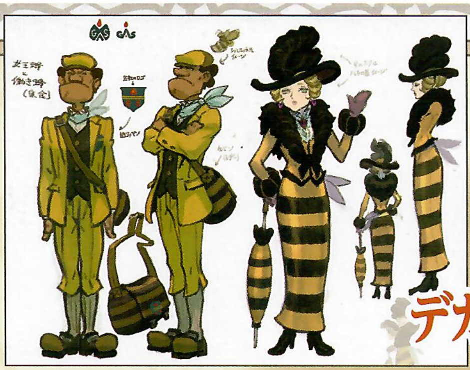
巧　裏話としては、通常の状態では手に杖を持っているんですけど、演劇的な動きをするときはなくなるんですよ。

——　言われてみれば、動いているときは杖が消えています。

巧　いかに違和感なく出したり消したりさせるかというのが、動きをつける者として腕の見せどころでした。

——　これを読んだ人は、次のプレイで確認したくなりますね。

巧　ペテンシーさんは、ぜひ味わってほしいキャラクターですね。





アルタモント瓦斯会社の社長夫人とそこで働く若者。ミターマンは漱石の下宿を覗き見しており、事件の目撃者として証言する

デカーゴ・ミターマン&アルタモント夫人

塗　これは完全に2人一組で考えたキャラですね。

——　アルタモント夫人とと？

塗　そうですね。というのも、ミターマンは瓦斯の集金をしている設定なので、いろいろな家に回ってお金を集めるわけですよね。そこから働き蜂としてのミツバチを連想して、アルタモント夫人は女王蜂というふうにイメージしたんです。

——　ゲーム中の2人の関係性ともぴったりでした。

塗　瓦斯会社だったので、会社の制服を着ているイメージもありますから、ほかのキャラクターたちとちょっと異なる、この世界としては強めのハッキリとした原色寄りの強い色味にして違いも出してます。あと設定画にも書いてありますが、ミターマンは顔も見方によって蜂に見えるように造形しています。

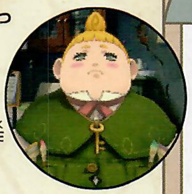
ビリジアン・グリーン

塗　僕は前作から気に入っていたキャラだったんですが、前作では結局目覚めず……（笑）。あんなにまんまるなんですけど、僕の中では美形キャラとしてデザインしてるんです。実際、顔の真ん中だけトリミングしてもらえるとかなり美少女なはずなんです（笑）。あと、画学生という設定だったので現代的な目線でもこういう髪型とか雰囲気の人って美大や芸大によくいるよね、みたいなことも意識しました。実際に周りに見せてみたら「いるいる！」みたいな反応も多くて、愛嬌のあるキャラになったかなと思ってます。

巧　彼女はナイフが刺さったまましばらく気絶していたので、体力がある人だろうと、ああいった体型にしたんです。それに体型を目立つようにしないと、あるトリックが成立しなかったりして。

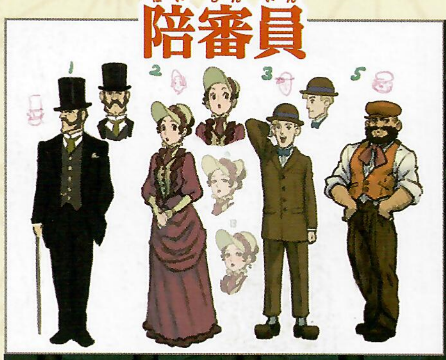
塗　その体力の話は初めて聞きました。最終的になくなったんですけど、最初はチョコをずっと食べているキャラだからあの体型で、という指定だったので、食いしん坊かなと思ってました。設定がなくなって、あれ？　丸い必然性が……って思ってたんですよねぇ。

一同　（笑）



画家を目指している美術学校の生徒。前作の事件で背中を刺され、意識不明だった

陪審員



——　陪審員はどんなキャラにするかというイメージがあってから作られていくんですか？

巧　1号に関しては陪審員長なので「紳士にしてほしい」というのはありますが、デザインの注文はあまりありませんね。シナリオ上、職業を指定することはありますけど、塗くんにお任せしています。

——　職業の発注は、例えば「手品師の男性」みたいな感じでしょうか？

巧　そうですね。シナリオに少しでも関わるようなものだけはそういった設定としてお願いしています。

塗　作り方としては並びのバランスを見て、さっと同時に作っちゃう感じです。画面上に必ず並んだ状態で出てくるキャラクターたちなので、見たときのメリハリであったり凸凹感というのを重要視しています。1号がしっかり役なのはオーダーで決まっていたので、まずはそのイメージでキャラを仕上げてから、残りはバリエーションが出るように、職業も踏まえながら差をつけていくんです。

——　それぞれのイメージはありますか？

塗　2話の陪審員たちは前作とほとんど同じなんですが、それぞれのキャラで当時イメージしていたのは、1号は当時の倫敦で一番ベーシックな佇まいの男性。2号は同じくベーシックな英国淑女風かつ1号とペアで見たときにバランスがいい佇まい。3号はある意味一番個性が薄く、逆に"普通"が特徴の若者。5番は当時の肉体労働者のガテン系といった感じでした。6号はシナリオ面のオーダーで体型指定があったので、そこからサンタのようなおじいさんのイメージ。一通り仕上がってから、各々の見た目に合わせて巧さんがシナリオでキャラ付けをよりハッキリさせて深みを出していくんです。

大逆転裁判2



第3話 回想 未

19世紀最大の万国博覧会が倫敦で開催。そこでは「人間を瞬間移動させる科学実験」が行われた。しかし観客が見守る中、実験装置は大爆発。実験台となった紳士は遺体として発見されてしまう。

いっぽう、倫敦の片隅にある見せ物小屋「マダム・ローザイクの館」でも、人気の蝋人形が誘拐されるという奇妙な事件が起こっていた。そして、さらには死神の異名を持つ検事バンジークスが何者かに襲撃される事件も発生する。

ヴォルテックス首席判事から、万博で起こった爆発事件の担当弁護士を依頼された龍ノ介と、謎だらけの蝋人形誘拐事件解決に乗り出すホームズ。

異なる場所で起こったそれぞれの事件は、やがて思わぬ展開を見せていくことになる——。





『超電気式・瞬間移動技術』‥‥
世界で初めての実験であります！

Upper screen

—— 複数の事件が一本につながっていく展開がすごく気持ち良かった第3話ですが、事件はどこから考えられたんですか？　やはり万博なんでしょうか？

巧　そうですね。これもいろいろなところで話しているんですけど、舞台のアイデアは塗くんと話していたときに彼がくれたお題なんですよね。

—— 塗さんが。

塗　当時で倫敦といえば万博でしょう！って。

巧　だから、舞台から考え始めました。第2話が地味な事件現場だったので、対比としても良かったです。

—— たしかに倫敦でよくある事件と万博ですもんね。

巧　ただ、どんな事件を起こすべきか、悩みましたね。万博という、あまりにも巨大な舞台があって、そこから何を切り取るのか。万博会場でしか起こらない事件でなければいけないし。

—— でも万博を舞台に選んだと。

巧　自分だけでシナリオを考えていると、どうしても自分が考えやすいところで事件を作ってしまいますから。せっかく「万博」というお題をもらったんだから、挑戦することにしたんです。

—— では具体的にはどの事件から考えていったんですか？

巧　それはやはり、あの実験装置からです。第2話と発想を変えて、事件自体にファンタジーの色合いが濃いですけど、それは狙いですね。最初にあのトリックから考え始めて、さっきお話ししたように、並行してほかの事件と繋がっていきました。

江城　最初の万博のデモシーンは派手だし良かったです。今回はアニメーションをやめたので、『大逆転2』ならではの演出になっていますよね。

—— そういえばアニメはないですね。

江城　ええ。これまで何作か入れてきたんですが、アニメを入れるとそこだけ色が変わるので「違和感がある」というユーザーさんの意見があったんです。そこで、今回はこれだけモーションキャプチャーを使っているので、ゲーム中のモデルを使ったデモシーンのみの演出に挑戦することにしたんです。結果、この冒頭のシーンなんかは、遊んでいる人をグッと引き込ませる力がありますよね。

巧　こういうシーンは、モーションキャプチャー本来の威力を発揮していますよね。ただ、その使い方は注意が必要なんです。モーションキャプチャーは、どんな動きも撮れますけど、それが『逆転裁判』のキャラクターの動きになるためには、やはりモーションを作成するスタッフによる調整が非常に重要なんです。

—— 先ほどのペテンシーの話に通じる部分ですね。

塗　ええ。生っぽすぎてもダメなんですよ。

巧　そう。ただリアルなだけでは『逆転』の動きではない。でも、前作のキャラクターに宝塚の動きを入れることで強烈なアクセントになったりと、使い方次第ですね。

—— で、何としても聞きたかったのが被害者のメニンゲンです。この名前はジョバンニ・ジコールぐらいの衝撃をいただきました。

一同　（笑）

巧　エライダ・メニンゲンですね。でも、気づく人と気づかない人がいました。口に出せば、わかると思うんですけど。

江城　僕、真人間からメニンゲンにしたのかなって思ったくらいで気付かなかったですよ。「マニンゲンや！」って。

巧　真逆じゃないですか（笑）。これは実際のシャーロック・ホームズの原作に、メニンゲンっていう人名が出てくるんですね。そうなるともう「ダメニンゲン」しかないじゃないですか！

—— さすがに「なるほど！」とは言えないです。

一同　（笑）

巧　そこから“ダ”につながるファーストネームを一生懸命考えました。



来科学と亡霊の帰還



Upper screen



Upper screen



仮面の従者

バンジークスに付き従い、彼をサポートしている謎の人物。素性は一切不明だが、どうやら記憶を失っている様子

江城　それでエライダさんになったのね。

巧　でも、ダジャレの名前って、チームに提出するときに恥ずかしいんですよね。耳を真っ赤にして提出したんですけど、みんなノーリアクションでした。

——　塗さんも気が付かなかったんですか？

塗　名前が変わったのが開発のかなり終盤だったんですよ。デザインしていたときは、ずっとリッチナンデさんだったんで。まだ慣れてません（笑）。

巧　どうも僕は『大逆転』では、やたらとお金がらみの名前をつけるクセがあったようで。

塗　コゼニー・メグンダルとかね。

巧　ドビンボーもそうですけど、潜在的に金に執着があるのかもしれない。

一同　（笑）

巧　で、それに気づいて、終盤にいろいろ改名しました。

塗　いろいろなキャラの名前が変わったのがかなり終盤だったので、おそらく僕含めスタッフみんな、トピックとしては"名前が変わった"ことによる担当箇所への影響にしか注目していなかったんだと思います。余裕がなくて（笑）。しかも、メニンゲンの部分しか聞いてなかったので、なんでメニンゲン？　目ニンゲン？　ぐらいにしか思わなかったんですよね。

巧　僕は恥ずかしくて言えなかったし。

一同　（笑）

巧　前作から名前のストックは結構あって、メニンゲンさんもそのときからリストにあったんです。でも付ける人がいなくて（笑）。ある種ネタバレみたいな名前なので、どうしようかなとも思ったんですが、いい名前なんで付けちゃえ！　ってなりました。

——　あとやはり、仮面の従者についても聞かなければなりません。と言いつつ、聞けるのはデザイン面ぐらいでしょうか？

江城　衣装ぐらいですかね。

塗　巧さんから最初に言われたのは「鉄仮面みたいのをかぶせてほしい」だったんですが、本作の世界観の中ではちょっと浮いてしまうかもと思ったんです。しかも鉄仮面だと、時代的なリアルで捉えると拘束具的な印象が強かったり、なぜ付けているのかなど、強い意味が出てきてしまう感じがして。

江城　誰かに付けられているのか、それとも自分から付けているのか。

塗　息苦しく重い鉄仮面を、自身でガチャッて付けるのかな？　っていうのも気になって、顔の隠し方について別案を持って相談しました。その際、僕はまず「フードで顔半分を隠すイメージはどうですか？」という提案をしたんですけど、巧さん的には「う～ん」と。

巧　さすがにフードだけでは、下からのぞきこんだら顔が見えちゃうわけですからね。

塗　それで、フードと目元のマスクの両方で顔の大部分を隠す方向に落とし込みました。ほかは正体が明らかになるタイミングでインパクトを出すためにも、マスク以外は極力見えないようにシンプルに抑えてミステリアスさを前面にあくまで格好良く見えるようにまとめました。

巧　このキャラクターに関しては、当然のことですけど、チームとしても最も気をつかいましたね。彼らの感情を考えて、何度も細かいところまで調整しました。

——　絶妙だったと思います。しかも、アイツだろうとわかっていても、正体が判明したときは鳥肌が立ちました。これってすごいことだよなぁと思いました。

巧　ありがとうございます。『逆転裁判』はミステリーなので当然、意外性が大切なんですけど、もうひとつ「王道の物語」であることが大事だと思っているんです。予想を裏切るだけがすべてではなく、こうであってほしいという展開もあるわけじゃないですか。そのバランスが大事なんだと思います。



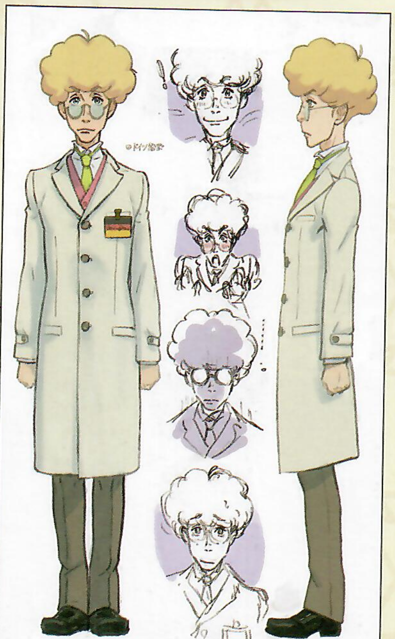
Upper screen

←ステージから水晶塔へ瞬時移動する世界初の公開実験で命を落としたメニンゲン。ドビンボー博士の研究の出資者でもある47歳

設定画と共に紐解く

第3話 登場人物秘話





ベンジャミン・ドビンボー

「超電気式移動技術」を発明した科学者。万国博覧会で披露するも大事故を起こし、被告人となる。それでも自分の理論は正しいと主張する

塗 万博の話が出た初期の設定では、年齢は今より若く少年に近いイメージだったんですが、キャラのイメージ自体は今と変わってないです。最終的に巧さんが改稿したタイミングでいろいろと設定が変わりました。

巧 バンジークス卿とのカラミも、そこから入りました。

塗 僕の中では表情とか動きも最初からこんなイメージだったんですけど、バンジークスとの絡みの部分で深みと真面目な演技的な説得力も必要になったので、年齢に合わせた体型と表情等のバランスをとり直しました。

―― 並んでも違和感がないように?

塗 ええ。キャラクターの持つ佇まい的なバランスが2人でかけ離れすぎてると説得力がなくなるので、ちょっとシリアスな表情を設定してみたりして、バンジークスとどういった雰囲気で話すのかを違和感なく想像できるように調整してます。

巧 バンジークス卿との関係から、キャラにギャップが生まれたので、効果的だったと思います。この2人はいい関係ですよね。

―― ズバリ書けないですけど、いい関係ですね。読んでいる読者も「うんうん」って頷いてると思います。

塗 一見では、そう見えないんですけどね。

巧 そこがいいんだと思うよ。

塗 うん。そういうパッと見から受ける印象以外にも闇とか影の部分を含めいろいろあるんだなって、お互いの人物像に深みが増す形になりましたよね。

―― 動きはいかがですか?

巧 キャラクターの動きを作るとき、あるモーションから次のモーションにつなぐときの「つなぎ」のモーションを用意するんです。でも、ドビンボーさんは、たまたま「つなぎ」を用意していなくて。そこで、あえて「つなぎ」を入れずに、「シャッ」っていう風切り音を入れて、妙にキレのあるキャラにしてみたんです。そうしたらすごく小気味よくて、味のあるキャラになりました。個人的には、ペテンシーに続くヒットのキャラになりました。





ゴッツ少年

寄宿学校の観光で倫敦を訪れた、ボヘミア王国の高貴な血を引く少年。ドビンボー博士の実験を遊覧気球から見ていた目撃者

―― 本名はヴィルヘルム・ゴッツライヒ・ジギスモント・オルムシュタイン……。

巧 これも、もともとシャーロック・ホームズの原作に出てくるボヘミアの国王の名前なんです。マスクをして現れるんですけど、そのオマージュですね。

塗 だからマスクに関してはオーダーが細かめでしたね。

―― マスクですか?

巧 もともと原作の小説に挿絵があるんですよ。

塗 太っちょのマスクを付けたアヤシゲなおじさんが立っている絵があって、そのおじさんのマスクを付けてほしいって言われました。

巧 あとは「少年にしてほしい」と言ったくらいでしたね。

―― ほかのデザイン面はいかがですか?

塗 前提として、王族なので高貴な人っていう設定があったので、パッ見でそれがわかるようにしました。先ほどの挿絵のおじさんの佇まいも意識しています。あとペテンシーと若干かぶるんですけど、見方によってはいかにも"衣装を着せられてる感"のあるお坊ちゃま感を重視しましたね。でも、そこで一番こだわった素顔がマスクで隠れてしまったんです。

巧 でも、マスクは取るよ?

塗 取るんですけど、イラストとして世の中に出るのはマスクをした状態ですからね～。おぼっちゃまな表情はこだわったのでちょっとかなしい。

巧 まあまあ、そこはゲームで見てもらおうよ。

コネット・ローザイク

著名人の蝋人形を展示する「マダム・ローザイクの館」の女主人。蝋人形師家系の三代目で、精巧な蝋人形作りの技術は本物



巧 共同推理に関わるキャラクターだったので、デザイン面ではシナリオ上の条件がいろいろありましたね。

塗 ●が隠れていること、ケープ的なモノをはおっているみたいな指定がありました。その条件を満たしつつ、まとめられるおもしろいデザインを模索して、魔女的な意匠でいくことにしました。

―― それはどうしてですか?

塗 まず共同推理で注目されることを前提に、ちょっとパンチのあるキャラにできないかなと思ったんです。そこから館の怪しい雰囲気と本物の人のような蝋人形を作るというキャラ性に、魔女的なイメージがバッチリ合うかなと思ったんですね。世界観からは少し浮くかもしれないですけど、初期からこのデザインしかないと思っていたので、ラフの方向性もこれだけです。

巧 彼女の年齢は26歳だけど、二転三転したよね。

塗 ですね。巧さんの中では、彼女はすごい腕前の職人だから、普通に文字通り大人なマダムでいこうというのがあったみたいなんです。ただ僕としては、さっきの葉織の話に近いんですけど、キャラクターを並べたときにここで若い女の子を入れたほうがいいと思ったので若返らせてもらいました。ただこの後の話の展開もあって、設定としてリアリティ的に違和感のないギリギリの年齢に落ち着いたという感じです。

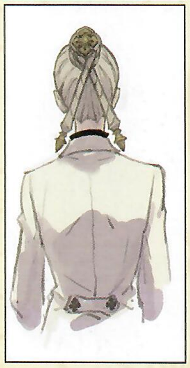


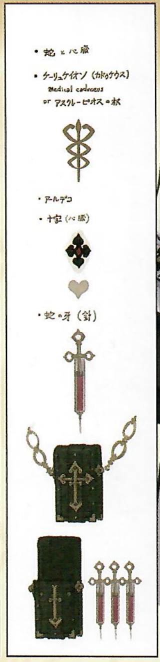
ドクター・シス

本名はコートニー・シス。倫敦警視庁の監察医局長。ヴォルテックス首席判事の右腕として、科学的な捜査を現場に導入。「科学式捜査班」を指揮する



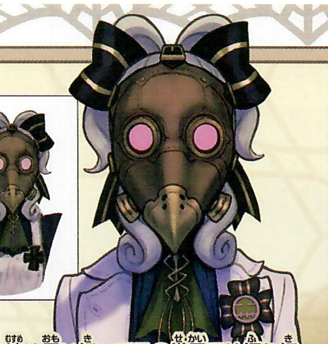














—— ドクター・シスから教えてください。

巧 彼女の立場や役柄は、最初から決まっていたので、デザインはお任せでしたね。

塗 物語上もイメージがしやすい立ち位置だったので、メインキャラたちと並んだときにどう見えるかを主軸においてデザインしました。当時医学の象徴でもあった“蛇”をメインの意匠に据えて、随所にそのイメージを重ねています。そこから蛇の牙などを彼女の持つ注射器といった、具体的な医学系のモチーフに結びつけていきました。全体としてはシリアスな佇まいにまとめています。

—— 設定画にも注射器が描かれています。

塗 腰につけているホルダーに入れているんです。本当は注射器を使った派手なアクションがゲーム中にあったんですけど、シナリオの展開に合わなくなったので、最終的にはなくなったんです。

巧 なんか、物語として注射器を取り出す雰囲気じゃないぞと。

—— では、ドクター・シスができてからグーロイネを作った感じですか？

塗 そうですね。娘がいる設定も初期からありましたし、第1稿の時点から“解剖好き”という少々エキセントリックなキャラ性が読み取れたので、娘は思い切ってこの世界では振り切ったデザインにしてみました。マスクと素顔含めお気に入りデザインです。

巧 グーロイネのマスクは、塗くんの提案だったよね。

塗 はい。当時こういうマスクがあったので、それをアレンジしています。当時特有の時代感も出せますしね。前作のアイリスが初登場時にゴーグルを付けて出てきた見せ方に重ねたい部分もあって、いわゆる天才系は初見でちょっと普通じゃないインパクトを与えたいんです。モデルを作る手間はかかるんですけど、インパクトが強まりますので。

—— マスクを取ったところもいいですよね。

江城 かわいいですよね。ぜひゲームで見てください！

ドクター・グーロイネ

ドクター・シスの娘。若いながらも、監察医としての才能がある。何でも解剖したがる癖も





トビー

かつてスリだったジーナ“見習い”警部の相棒。かわいい外見とは裏腹に、するどい嗅覚で事件解決をサポートする子犬

巧 トビーも原作に登場する犬なんです。

塗 前作のときからジーナには犬を付けてほしかったんですが、結局入れる隙がなかったんです。でもやっと今回で警察犬として自然に入れられたんです。しかも原作にもいるという裏もとれたので晴れて出せるようになりました。で、原作の犬種を調べたら、あまりかわいい感じではなかったんですよね。なので、ちょっとかわいい子犬にしました。

巧 原作は雑種なんです。

塗 ジーナにはデザインとして倫敦特有の意匠イメージを随所に入れてあるので、トビーにはテディベア感をイメージして、ジーナと併せて英国ならではのペア感というか伝統的な雰囲気にまとめたかったんです。でも警察犬なので、かわいすぎないように眉毛をちょっと入れてキリッとさせたり。そういえば巧さんから犬種の提案がありましたね。

巧 ポメラニアン。

塗 巧さんが飼っている犬種なんです。でもジーナにポメラニアンはちょっと可愛すぎるかなと思ったのと、本作の世界観から絵的に浮きそうだったのでお断りしました（笑）。江城さんからも急に「コーギーにせえへん？」って言われたり。

江城 僕コーギー飼ってるんです。

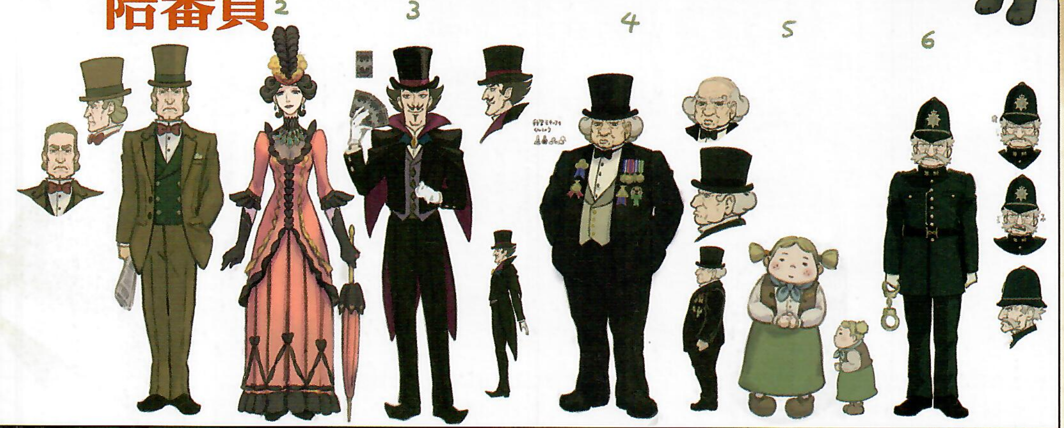
一同 （笑）

巧 ちゃんと理由もあるんですよ。当時エリザベス女王が飼って、爆発的に流行したのがポメラニアンでしたから。

江城 コーギーだってイギリス生まれやぞ！

一同 （笑）

陪審員



—— 第3話は完全新規の陪審員ですね。

塗 職業指定は結構ありましたね。立ち位置として、1号に関しては2話と同じくみんなをまとめる雰囲気が欲しいということだったので、2話と同じリーダー気質タイプでもちょっと違う方向でひねり出しました。2号は別の役割でデザインをしていたキャラだったんですけど、ひとりだけデザインバランスがほかの陪審員と異なるとまずいので、そこは並びのタッチを合わせながら、全体の緩急をつけました。3話の陪審員たちが2話の陪審員に比べて少しリアル寄りなのは、2号ありきだったからですね。

—— 5号のトウモロコシは？

巧 それは「動き」も含めて僕の指定です（笑）。

—— 陪審員にも笑わされてしまうとは！

塗 いろいろネタ出ししてると陪審員にも証人並みに力を入れちゃうんですよね。

江城 名前すらないのにな。

一同 （笑）

次のページからは巧さんが前作（2015年）時に寄稿してくれた出会いのコラムを再録！



メインビジュアルについて

塗　前作のメインビジュアルは、“新しい『逆転裁判』”としてまずナンバリングと違う時代感や舞台、世界観を紹介する目的があり、背景も重要視して描きました。本作は続編なのと、“すべての謎が解ける”というキャッチコピーに象徴されるように、キャラクターに紐づくドラマの部分を主軸に押し出すべきだと思ったので、登場人物たちに焦点が当たるよう、群像劇的にキャラクターメインで構成しました。

江城　映画のポスターっぽいよね。

塗　そうですね。昔の映画ポスターが持っていた大作感をイメージしてます。あと地面から舞い上がる桜とか、ドラマを感じさせる要素を多層的に重ねて描きました。

――　前作は散る桜でしたし。言えないですけど、キャラの構図も実は意味深なんですよね。

塗　クリアしてからじっくり見てもらっても新たな発見があったり、見え方が変わったり、楽しめるものになっているかなと思います。

――　巧さんからは何か指示されましたか？

巧　いや、全面的に塗くんにお任せしていました。

塗　はい。仮面の従者を入れるかどうかを最初に江城さんと話したぐらいで、あとは僕の方で自由に描かせてもらっています。

――　仮面の従者ですか。

塗　本作の物語的にはいないとどうしても不自然だったので「こんな感じで構図に入れたいんですけど」って言ったんですよ。

江城　露骨な入れ方は少し違うかなと思っていたので、そこだけは事前に確認しました。そうしたらバンジークスと対になる構図にしてくれたので、これだったらアクセントになっているんじゃないかなと思い、OKした記憶があります。

巧さんと"物語"

こんにちは。《大逆転裁判》チームのタクミです。これからなんと6か月にわたって、これまたなんと"作り手"としての自分の「ルーツ」あれこれについて（あくまで"ためらいがちに"）お話しするという、かなり思い上がった企画を始めることになりました。おつきあいいただけるとサイワイです。

◆

さて。ついに先日7月9日《大逆転裁判》が発売になりました！　コチラ、手にとっていただけると、さらにサイワイなのですが…それはともかく。《大逆転》の"原点"は、今から15年前に作った《逆転裁判》。7人という少人数の制作チームだったので、ひとりでゲームの仕組みを考えて、脚本を書いて、監督をして…そんなスタイルが"必然"だったのですが…その作り方が定着して、今回の《大逆転裁判》まで（一部例外はありますが）基本的にゲームデザインと監督、シナリオ、ひっくるめて担当しています。そのため、ぼくには「ゲームを作るヒト」「物語を書くヒト」の2つのカオがあり…しかも、どうやら「書くヒト」のほうが強めに認識されているような気がします。ありがたいことですが、不思議な気分でもあったりして…というのも、カプコンは"ゲーム"を作る会社であり、ぼく自身、物語を書くために専門的な勉強をしたことがありません。だから、いまだに自分が"プロの書き手"である実感がないような…。

◆

そんなぼくに「物語のなんたるか」を教えてくれたのは、小さい頃から読んできた《物語》の蓄積であり…今回は、ぼくの"書く"ことに大きな影響を与えた、その《原点》についてお話ししてみたいと思います。

◆

今から100年ほど前に書かれたイギリスの児童文学「ドリトル先生」というシリーズをご存じでしょうか。主人公のドリトル先生は、あらゆる動物の言語を独学で習得、全世界のあらゆる動物たちから猛烈に慕われている、変わり者のお医者さん。動物の仲間と一緒に船に乗って大冒険をしてみたり、動物たちのサーカスやオペラをやってみたり…長編から短編まで、全12作の物語。なんのキッカケで手にとったのかは忘れてしまいましたが、これがぼくにとって、最初の物語体験でした。当時、小学生だったタクミ少年は、この世界をすっかり気に入って全巻を読破。忘れられぬ《原体験》になったのです。ちなみに、古い作品のため、すでに著作権が切れたようで、最近、さまざまな出版社から新訳などが刊行されているのですが…あくまで個人的には、岩波書店版の全集…井伏鱒二訳の、古めかしいけどあたたかい文章と、原作者自身が描いた独特なイラストに彩られたあの世界だけが本物の「ドリトル先生」である…という、強烈なコダワリがあります。

◆

じつは去年の11月、《大逆転》最終話の執筆が佳境のとき。いわゆる"心労"も頂点に達していた時期だったと思われるのですが…突然思い立って、子供の頃に買えなかった「ドリトル先生」ハードカバー版の全集を衝動的にオトナ買い、数十年ぶりに読み返してみました。中央刑事裁判所（オールド・ベイリー）の大法廷で繰り広げられる複雑な怪事件と格闘したあと、寝る前のヒトトキ、装丁も美しい本を開いて、子供向けの他愛のない物語に夜な夜な癒されていたという…そして、それとともに、やはりここに自分の《原点》があるのだな…と、改めて感じました。たとえば、ぼくの文章は「言葉づかいが独特」「なんとなく古い感じ」「読みやすい日本語」なんて言われるようですが…ここにも「ドリトル先生」の影響を感じます。ぼくが読んでいた当時、すでに"古典"だったのですが、なんというか、古風な言い回しには、それ以上は古びることのない揺るぎない安心感があって…何度も読むうち、その文章のリズムが体内に刻みこまれていたようです。そういえば、《ゴーストトリック》に登場するポメラニアン、ミサイル氏のセリフまわし…「ボクこそ、かのミサイルですとも！」…なんかも、そのルーツはこのへんにあるような…。

◆

また、思えばこの「ドリトル先生」には、その後のぼくの人生を決定づけるキッカケが潜んでいました。言うまでもなくそれは"ミステリー"なのですが…どうやら、原作者のヒュー・ロフティングさんは、"推理もの"…もっと言えば、「シャーロック・ホームズ」が大好きだったのではないかしら…と思われます。「ドリトル先生」のエピソードには、見逃せない"本格ミステリー"要素がチラホラ見受けられ、しかも、これがなかなかよくできているのです。ドリトル先生は、動物と話せる、いわば"特殊能力者"。そのチカラを使って、ふつうの名探偵とはマッタク違うアプローチで真相に迫ります。たとえば、「ホームズ」「ドリトル先生」の両方で、名馬が失踪する事件が起こるのですが、その解決方法はマッタク違います。

◎ホームズさんの場合
名馬が失踪→事件現場を調査→手がかりから犯人を推理→犯人の供述から名馬を発見→解決

◎ドリトル先生の場合
名馬が失踪→世界中の小鳥に頼んで空から捜索→名馬を発見→名馬本人から事情を聞く→犯人を特定→解決

…ドリトル先生、探偵としては反則ぎみです。引き出しに隠された小さなカギを白ネズミが盗み出したり、フクロウの夜目や犬の嗅覚を駆使したり…なんだかこれでゲームが作れそうな夢とアイデアが詰まっていたりして。ともあれ。はじめて"怪事件の謎を解く"面白さと出会い、いずれ"ミステリー"の世界へつながる、その《原体験》が、ここにあったという…やはり、最初の出会いは、思った以上に影響力が強いようです。これがキッカケとなって、小さい頃は、とにかく本をよく読んでいたのですが…まさか、それが将来"おシゴト"として役に立つ日が来るとは。人生、何が起こるかわかりません。

◆

さて。今回は"物語との出会い"ということで、いろいろな作品についてお話ししようと思っていたのですが…なんと、「ドリトル先生」を紹介しただけでオシマイ。ジックリ語ると、こんな感じなのか…そんな感触を胸に、連載第1回は"ようす見"ということで終わりたいと思います。それでは、また次回。お会いしましょう！



➡巧さん私物の「ドリトル先生」シリーズ。両脇を「シャーロック・ホームズ」で挟んでありますが、どちらも同じ本のようにも見える…。巧さんのTwitterを見ればその理由がわかるかも!?

塗さんと江城さんの出会いとは

―― 巧さんの書くことの原点は「ドリトル先生」ということですが、塗さんの絵を描くことの原点は何でしょう？

塗　以前もお話ししたことがあるかもしれませんが、小さい頃、絵の上手いイトコが年賀状に当時流行っていた漫画のキャラクターを毎年描いて送ってくれていたんです。それがめちゃくちゃ上手くて。目の前にいるときなんかは、その場の僕のリクエストに応じて「アラレちゃん」であったり何でも描いてくれたりしたんですね。それが僕にとってはすごい魔法に見えたんです。

―― そのいとこは今、何をされているんですか？

塗　美術教師をしていますね。だから両親も絵とは関係ない仕事だったんですけど、そのイトコがオリジナルとそっくりな絵を目の前でサラッと描いてくれたという経験が、僕が絵を描くことに興味を持つ原点だったんじゃないかと思うんです。その後、真似して描き始めましたから。

―― 江城さんのゲーム作りの原点は？

江城　僕はこの業界に入った理由が、ゲームが好きでしょうがなかったからなんですね。で、最初にゲームと出会ったのは子供の頃で、テレビゲームもない時代のアナログゲームなんですよ。

―― 実際に玉を打ち出す「ピンボール」とか？

江城　そう。そのへんなんですよ。ピンボール台って、実際にギミックが動きますよね。小学校のとき、家の近くにピンボール台がたくさん置いてある店があって、銭湯帰りにそこに通っていたんです。そのギミックを見たときに、ゲームっておもしろいなぁと思っていたので、今思うと遊びを作るとかゲームを作る原点はそこちゃうかなぁと思います。

※この部分は今回新録したものです。



巧さんと〝ホームズ氏〟

こんにちは。今回のお題は〝ホームズ氏との出会い〟…これはぼくにとって〝ミステリーとの出会い〟であり、つまるところ、現在の自分につながる「道」の出発点となった、まさに運命的な事件だったりします。

◆

シャーロック・ホームズといえば、その名前を知らぬ者はない〝有名人〟。今から100年以上も前に書かれた小説の主人公ですが、いまも映画化されたりドラマ化されたり、ある時はイヌのアニメになってみたり、またある時はゲームに出演してビミョーにズレた名推理を繰り出してみたり…とにかくいつの時代も、異様な大人気っぷりのキャラクターですね。オリジナルの「シャーロック・ホームズ」の物語は、全部で60編。長編が4つと、短編集が5冊。19世紀末の全世界に、ミステリー…いわゆる「推理小説」の魅力を知らしめた、偉大な作品群。そこには、〝意外な犯人〟はもちろん、〝意外な犯行方法〟〝意外な凶器〟〝不可能犯罪〟〝暗号解読〟〝日常に潜む謎〟〝犯人のウラをかく逆転劇〟…などなど、あらゆるミステリーの原型が網羅されていて、とにかく幅が広い。そして、その魅力の核にあるのは言うまでもなく、ホームズさん自身のキャラクター。依頼人を一目見るだけで、その職業から生活まで、すべて推理で見抜いてしまうという神のごとき名探偵なのに、実は社会不適応者スレスレの奇人っぷりという意外性…いやもう、これは読むしかありません。ちなみに長編は、個人的にちょっと退屈だったので、オススメは短編集…それも、年代順がよいと思います。

◆

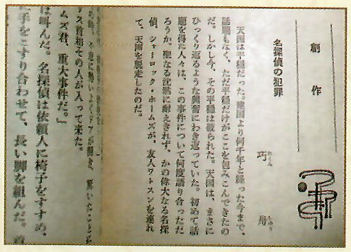
さて。ぼくが、この驚くべき社会不適応者スレスレの奇人氏と運命の出会いを果たしたのは、中学1年生のことだったのですが…思えば、その〝出会い〟は、ストレートなものではありませんでした。今回は、そのあたりのハナシをしてみたいと思います。キッカケは、小学生のころ…今ではどうか知らないのですが、ぼくが小さいころは、学校の図書室の本棚に、江戸川乱歩の「少年探偵団」と、南洋一郎訳の「怪盗ルパン」のシリーズが意味ありげにズラリと並んでいるのが定番で、本好きな少年にとって、非常に気になる存在でした。でも…タクミ少年は、乱歩さんの本を手に取ることはできませんでした。なにしろ表紙の絵が不気味。題名も《怪人二十面相》《蜘蛛男》《電人M》《仮面の恐怖王》…ヤケにオドロオドロしく、不用意に表紙を見て、くだんの怪人やら電人と目が合うのが非常にイヤだったという…一方ルパンのほうは《奇巌城》《怪盗紳士》《813の謎》と、題名がカッコよかったのと…当時「ルパン三世」が大好きで、もしかしたら出てくるかも…と、意味不明の淡い期待を抱いていたタクミ少年は、ある日、両親に連れられて本屋さんへ。そこで選んだ最初の1冊が、シリーズ第9巻「怪盗対名探偵」でした。今でも大切に持っている、まさに〝思い出〟の1冊で…怪盗アルセーヌ・ルパンと、イギリスの誇る名探偵シャーロック・ホームズが対決するという、夢のような物語。当時のタクミ少年も「ホームズ」の名前は知っていたので、両方出てくるのは〝お得〟だと思ったわけです。残念ながら〝三世〟は出てこなかったものの、ワクワクしながら読んだ物語はトテモ面白かったのですが…ひとつ、問題が。怪盗と名探偵の、胸おどる死闘の物語…それを書いたのは、ルパンの作者。したがって、ココロなしか…というかアキラカに、物語はルパン有利に展開。ホームズ氏は他の「ルパン」シリーズにも顔を出して、怪盗を追いつめるのですが…、最後に思わず手元が狂ってルパンの恋人の美少女を撃ち殺してしまうというヘマを演じて、ルパンに馬乗りで殴られ、「すまない、ルパン」なんてショゲてみたり…とにかく、いいところがありません。タクミ少年も「なにしてんだホームズ」と舌打ちするばかり。…どうやら当時、ルパンの作者が、ホームズの作者に無断で名探偵を登場させていたそうで…「怪盗の作者は、やっぱり怪盗」という、なかなか味わい深いエピソードが隠されていたようです。恐らく当時、そんなカタチでホームズさんを知った子供たちは多かったのではないかと思うのですが…ともあれ。「ルパン」シリーズをひととおり読んだ後、大人向けの文庫本で読んだホンモノのホームズさんは、ホンモノの輝きでタクミ少年を圧倒することになったのです。

◆

ホームズさんがらみの思い出をもうひとつ。じつは、ぼくが人生で初めて書いた〝物語〟は「ホームズもの」でした。中学3年生の夏休み、宿題の課題で「自由作文」があったのですが…まわりのみんなが家族と遊びに行った思い出とか、読書感想文なんかを書く中…当時のタクミ少年は何を思ったか「そうだ、ホームズの物語を書こう！」となったのです。平穏な天国での生活に退屈した名探偵ホームズが、友人ワトソンを連れて天国を脱走、現代のロンドンに舞い戻る…という原稿用紙5枚の短編で、タイトルは「名探偵の犯罪」。…どうも当時から、ぼくのホームズさんの扱い方にはモンダイがあったようです。それはともかく、担任の先生が気に入ってくれて、「優秀作品」として推薦されることに。当時、県内の小・中学校から選抜された作文をまとめた文集が、年に一度、刊行されていたのですが…優等生的な作文が整然と並ぶ中、アキラカに毛色の違う「ホームズもの」だけ異様に浮いていたのが、個人的には〝してやったり〟の感じもあって、いい思い出です。…それ以降、物語を書くのが趣味になって、今に至る…とはならず、なぜあのとき、突然あんなものを書く気になったのかは永遠のミステリー。でも、今思えば、やはり「書く」ことが好きだったのかもしれません。そういう意味でも…やはりホームズ氏は、自分にとって《原点》なのだろうな…と思います。



➡巧さんが今でも大事に持っているという「怪盗対名探偵」と、右上に中3の文字が輝く文集「かりがね」


創作

名探偵の犯罪　巧

天国は平穏だった。建国より何千年と経った今まで、話題もなく、ただ平穏だけがここを包みこんできたのだ。しかし今、その平穏は破られた。天国は、まさにひっくり返るような興奮にわき返っていた。初めて話題を得た人々は、この事件について何度語り合っただろうか。聖なる沈黙に耐えきれず、かの偉大なる名探偵シャーロック・ホームズが、友人ワトスンを連れて、天国を脱走したのだ。

……ス首相その人が入って来た。
……ムズ君、重大事件だ。」
……は叫んだ。名探偵は依頼人に椅子をすすめ、
……手をこすり合わせて、長い脚を組んだ。

➡そして巧さんの処女作!?「名探偵の犯罪」。続きが読みたい！

塗さんと江城さんの出発点とは

―― お2人の「道」となる出発点は？

江城　僕の場合は『スペースインベーダー』が日本中でブームになったときに、パソコンでゲームをやりだしたんですね。当時、雑誌にプログラムのソースコードが書かれていたので、ゲームを遊びたいがためにそれをパソコンに打ち込んだりしていました。

―― 江城さんはプログラマー出身ですし、それが原点になると。

江城　ですね。プログラマーって「アルゴリズムを書くのが好き」みたいな、始めるきっかけがあると思うんです。でも僕の場合はただひたすらゲームをやりたいがために、プログラムを覚えだしたっていう。だから「道」となった原点は「ゲームやりたい！」それだけ（笑）。

―― ゲームが大好きだったんですね。

江城　カプコンに入った新人時代は、家に帰りたくなかったです。だって各フロアに開発中のゲームが置いてあるわけですよ。自分の好きなものが見放題だし、遊び放題なんで、こんな夢のような場所はないと思ってました（笑）。

塗　たしかに、僕も新人の頃は絵を描いているだけでお金がもらえるなんて、ずっと会社にいれるって思ってましたね（笑）。学生時代は、何より勉強をしなきゃいけないじゃないですか。好きなことだけずっとやっていてもいいんだと、幸せを感じていた時期はありました。

―― そんな塗さんの「道」の原点って何でしょう？

塗　自分の絵の基本として大きかったのは、やっぱり小学校のときに描いていたオリジナルの漫画かなぁ。

―― たしか、漫画を描いてはクラスで配っていたんでしたっけ？

塗　回し読みされてました。全13巻でちゃんと完結したんです。

巧　それはかなり長編だね。

塗　学校の図書館に「入荷してほしい本」ってリクエストがあるじゃないですか。そこに僕の漫画の名前がすらっとあったんです（笑）。だから、出発点はそこなんじゃないかと思います。

※この部分は今回新録したものです。



巧さんと"マジック"

こんにちは。今回のお題は、マジック…いわゆる「手品」ですね。カプコンに入社するまで、おおむねぼくの少年～学生時代は"ミステリー"で塗りつぶされていたのですが…思い起こせば、その頃を彩る色が、他にもいくつかありました。その濃いめの一色がマジックです。いつから好きになったのか、その"キッカケ"は覚えていないのですが…好きになった"理由"は、ヒトコト…「驚き」の楽しさです。

「笑い」「感動」「共感」…エンターテインメントには、さまざまな要素がありますが、その中で、ぼくが最も好きなのが「驚き」。ミステリーの面白さも、その核にあるのはやはり「驚き」であり、もはや揺るぎない《性癖》とも言えます。そして…ぼくはどうやら、好きなものは自分でやってみたくなる《性癖》があるようです。

◆

そんなワケで。大学時代、ぼくは「マジッククラブ」というサークルで4年間、みっちり"手品"に励んでいました。年に2回、サークル主催の発表会でステージに立って、華麗なるトリックの数々を演じていたという…。

サークルに入ると、まず待ち受けているのは"演目"選び。いわゆる学生マジックには、定番のステージ演目があって…《カード》《ハト》《リング》《四ツ玉》《ゾンビボール》《タンバリン》…後半「なんだそれ？」というのが出てきましたが、説明は省略します。

さて、演目が決まったら、それぞれの"師匠"について、基本技術や手順、演技を学ぶことになります。夏には合宿があって、大きなカガミの前に立って猛練習、師匠から「消えてない！」なんて怒られて悩んでみたり…今もやってるのかしら。

この特技は大いに役に立って、就職活動の面接はもちろん、友人たちの結婚式の余興でも重宝されました。中には離婚した不幸な夫婦もあって、もしかしたら、おめでたい席でロープをチョン切るという不吉なマジックをやったせいかな…と自分を責めてみたり。いやしかし、最後にあのロープは元の1本につなげておいたはずなのに…。

マジックにはもちろん"タネ"があるワケですが、ぼくが好きなのは、カードやコインなど、それ自体にシカケはなくて、手先の技術だけで演じるトリック…いわゆる「スライハンド」と呼ばれるジャンル。言うまでもなく、それなりに練習が必要なのですが…カガミの前で、1つの技法を繰り返し繰り返し無心に練習するのが好きだったという…たぶん"変わった人種"なのだと思います。ちなみに、ぼくのお気に入りの演目は《シンブル》といって、指先に何やら現れたり消えたり…この特技は、2010年に制作した『ゴースト トリック』発売プロモーションで披露したことがあって、今でもインターネットで見ることができます。

◆

さて。**ミステリーとマジックに共通する「驚き」…それを支えるのが《トリック》です。**事件の真相がアキラカになって、世界が反転するような「驚き」と、ステージの上で、想像を超えたフシギな現象が展開する「驚き」…その構造は、一見、よく似ています。実際、ミステリー作家には、マジックの名手がいらっしゃったりするのですが…しかし。両者には、ひとつ。致命的とも言える、大きな違いがあります。

マジックは、トリックによって創り出される「驚き」を楽しむもの。ミステリーは、トリックが明かされる瞬間に生まれる「驚き」を楽しむもの…つまり、ミステリーのトリックは、最後に必ず明かされますが、マジックのトリックは、最後まで決して明かされることはない…その存在は、完全に"逆転"の関係にあるのです。**ミステリーとマジック…似ているようで、実は本質的に、まったく違う仕組みのエンターテインメントなのだと思います。**

しかし…カプコンに入社して、『逆転裁判』をはじめ、ミステリーの物語を作るようになったとき…とても役に立ったのが、マジックの考え方でした。

ステージに演者が登場して一礼してから、演技を終了して退場するまでの一連の流れを"ルーティーン"と呼ぶのですが、そこに含まれる演者の一挙手一投足には、ひとつひとつに意味があって、論理的に構成されています。最初の驚きで観客を引きこむツカミから、最後のクライマックスまで、要所要所にヤマを作りながら盛り上げつつ、その陰で観客の視線を計算してヒミツの"仕込み"をして…あれ。これって、ミステリーのプロットで"伏線"や"手がかり"を配置する考え方と同じじゃないか…ステージで演じる3分間の演技も、不可解な殺人事件が逆転の末に解決する物語も、その作り方は一緒だったのです。

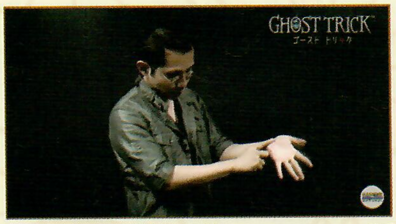
◆

そういえば。学生時代、ぼくの師匠の口癖はヒトコト「考えろ」でした。基礎技術をいかに工夫して習得するか、教わったルーティーンをいかに工夫して上手く演じるか…それが"考える"ことだと、新入生の頃は解釈していました。そうではないとわかったのは、数年後…オリジナルのルーティーンを構成するようになったとき。新しい技法をどこに入れるか、ヒミツの準備動作をどう隠すか、観客を飽きさせない小ネタは何にするか、拍手をもらうタイミングはどこか、キメとなる現象をどこに配置して、どうつなぐか、演技のテンポは…と、考えることは無数にあり…そこで初めて、先輩たちが代々伝えてきた基本ルーティーンの意味が見えてきて…それからは、マジックの見方も変わりました。**考え抜かれたルーティーンには"意図"があり"美しさ"があるもの。そしてそれは、ミステリーのプロットにも言えることですね。**

「考える」ことができるようになるには、時間がかかります。基礎の技術を身につけて、偉大な先人の道をたどって、その下地を「知る」のが先。そこから、なにを、なんのために、どうやって考えるのかが見えてくる…これはマジック、ミステリーにかぎらず、おそらくすべての"道"に通じているのではないかしら…と、多少オトナになった今は、そんなことを感じたりします。



➡コインにトランプに…と巧さん私物のマジック道具の数々。反射した巧さんが映っているようにも見えるのがゾンビボール？



⬆『ゴースト トリック』発売時の巧さんの《シンブル》映像。チェックしてみてね
https://www.youtube.com/watch?v=J_T408zROMg

塗さんと江城さんを彩る趣味とは

―― 巧さんを彩る濃い色のひとつがマジックというお話ですが、お2人を彩る趣味はなんでしょう？

塗　旅行だったんですけど、ここ数年忙しすぎて……完全に失われた趣味に。

一同　（笑）

塗　ヨーロッパが特に好きでチェコとかアイルランドとか、過去には倫敦にも行きました。実際体感するとやはり自分の絵にもすごく影響するんですよ。だから空気感や文化とか、そういった特徴のあるところに行きたかったんです。バリ島もそうですけど、レジャーとかバカンスというよりは、その国独自の文化や歴史の重みなどを感じられるところを中心に旅行していました。

―― めっちゃアーティストで、カッコいい理由じゃないですか！

江城　ほんまや（笑）。

塗　でも、最近の気持ちは、疲れた～バカンスしたい！　です。

一同　（笑）

―― 江城さんはいかがですか？

江城　僕は最近始めたゴルフですね。それまでゴルフだけはやるのを避けていたんです。ゴルフって、スポーツというよりも、接待とかの仕事臭がしていたので。ただ仲間うちにやっている人もいて、話をしていくなかで「そろそろ始めないとな」と。やりだしたら、すごくハマってしまいました。

―― プロデューサーの趣味がゴルフって、なんか字面は完璧ですね。

一同　（笑）

江城　ゴルフはすべてに理屈があるところがいいんです。「置いてある小さいボールを打つなんて楽勝」って思っていたんですけど、全然違っていたんですよね。ゲームでいう攻略じゃないですけど、突き詰めていくと奥が深いんです。って、まだまだその域まで達していないんですけど（笑）。めっちゃいいですよ。

※この部分は今回新録したものです。

巧さんと"ゲーム"

こんにちは。今回のお題は"ゲーム"です。…考えてみると、ゲームを作るヒトの連載で、第四回に至るまで一度もゲームの話題が出てこないって、どうなんだろう…我ながら、ゆゆしき事態と言わざるを得ません。

まあ、ぼくもオトコの子の"端くれ"というかむしろ"なれの果て"であるがゆえ、もちろんゲームは大好きでした。前回も書いたとおり、ぼくの少年～学生時代はおおむね"ミステリー"で塗りつぶされていたのですが…思えば"ゲーム"だって、その時期の思い出を彩る重要な一色だったのです。とはいえ…実は、ぼくが最も熱心にゲームを遊んでいたのは、本格的にミステリーと出会うよりも"以前"…この世に「ファミリーコンピュータ」が誕生する前後のことであり…乱暴な言い方をすると、ファミコンが世間に浸透するのに合わせて、逆にゲームの世界から遠ざかっていきました。今回は、そのへんのコトをお話ししてみます。

◆

ぼくが子供のころ…ファミコンが登場する前…ゲームはゲームセンターで遊ぶもので、当時小学生だったタクミ少年は「ゲームセンターは不良のたまり場だから行っちゃダメ！」と言われていた世代なのでした。それでも、たまには50円玉をにぎりしめて『クレイジークライマー』なんかを遊びに行ったりもしましたが…やはり、小学生が自由にゲームセンターに出入りできるワケもなく。そんなぼくがゲームを遊んでいたのは、なんと「パソコン」でした。当時はまだパソコンも黎明期…世間では「マイコン」なんて呼ばれていたような。新しいものに真っ先に飛びついて真っ先に飽きる父が発作的にマイコンショップで買ってきたのは「PC-8801」という、当時の最新機種。ハードディスクはおろか、フロッピーディスクドライブも発売されたばかりでトテモ高価。そこで、なんとプログラムのデータを"音"に変換してオーディオカセットテープに保存…というか録音していたという、そんな時代でした。…今となってはその"カセットテープ"も絶滅しているという…いちいち説明していたら話が進まないので詳細は省きます。とにかく、その頃の一般的なパソコンライフといえば、雑誌に掲載されたゲームの長大なプログラムを自分でパチパチとキーボードで打ちこんで遊ぶという、デジタルなんだかアナログなんだかわからないスタイルで…タクミ少年も、熱心にパソコンに向かっていたものです。

そんな"ゲーム好き"な少年が、なぜゲームから離れていくことになったのか…そこには、とある事情があったのです。端的に言ってしまえば…それはある致命的な"読み違い"のせい。

あれは忘れもしない、ファミコンが発売される2年前…1981年のこと。ぼくは、誕生日に「カセットビジョン」というテレビゲームを買ってもらって大ハシャギでした。これは、カセットをとりかえることで、『きこりの与作』『ギャラクシアン』など、いくらでも違うゲームが楽しめるという、革新的なユメのマシーンだったのです。しかしまさか、このシアワセが後日、ぼくの人生を大きく狂わせることになろうとは…

それから2年後。"その時"がやってきました。「ファミリーコンピュータ」が発売されてから、タクミ家では、こんな会話が何度か交わされました。

◆

「ねえ。ファミコン買ってよ、とうさん！」

「テレビゲームなら、もうあるじゃないか」

「でも。『ドンキーコング』が…」

「おまえには『きこりの与作』があるだろ？」

「…あるけど…」

◆

…**《与作》をタテに、ついにファミコンを買ってもらえなかったという…なんたる大誤算。**パソコンはいよいよフロッピーディスクの時代に入り、時代遅れのカセットテープ野郎の行き場はなく、さすがに《与作》にも飽きたぼくは…ついにゲームに背を向けて、"ミステリー"の世界へのめりこんでいくことになったのでした…なんたる数奇な運命。

そんなぼくが、ひさしぶりにゲームを遊んだのは、大学生になってから。ゲーム好きな友人につきあって「スーパーファミコン」を買いに行ったのはいい思い出です。ひさしぶりに友人の部屋で遊んだゲームは、『きこりの与作』から衝撃的な進化を遂げていました…そりゃそうですが。ちなみにその友人は、ぼくがゲーム業界に就職するキッカケを作ってくれた男でもあり、ある種"人生の恩人"だったりするのですが…当時「カプコンという会社がいいぞ」とオススメしてくれた彼自身は涼しい顔でセガに入社、今でもゲームショウなんかで東京で顔を合わせると飲みにいく仲です。

◆

さて。思えば、ぼくの世代は『ブロックくずし』や『スペースインベーダー』といった黎明期から、ビデオゲームを遊んできました。そんな自分にとって最もインパクトのあった出会い…"原体験"はなんだろう、と考えてみると…小学生のころ、パソコンショップで見たアメリカ製のゲーム『MYSTERY HOUSE』ということになります。それまで、ぼくの知っているゲームといえば、インベーダーに代表される、単純なアクションで反射神経を競うもの。しかし『MYSTERY HOUSE』のゲーム画面には…ミステリアスな洋館のトビラがポツンと描かれているだけ。そして、画面の下に小さくヒトコト…

「ドウスル？」

…これは、《アドベンチャーゲーム》の最も初期のカタチで、好きなコマンドをキーボードから（英語で）入力するのです。「ドウスル？」…"OPEN"続けて「ナニヲ？」…"DOOR"すると…なんと！ 目の前のトビラが開くのです！ まあ、今にしてみれば「それがなんだ」のヒトコトだと思いますが…自分で打ちこんだ命令どおりのことが、画面内で起こったときの衝撃たるや、小学生のぼくにとってはまさに超弩級で…「すげェ！ ドアが開いたぜ！」と、かわいらしく感動したものです。

…そんなわけで、**自分の手で冒険を進める《アドベンチャーゲーム》は、ぼくの中で別格の存在**だったりします。そこに、大好きな"ミステリー"の要素が加わったら…それはまた、次回お話ししたいと思います。



➡1981年にエポック社から発売され、巧さんが初めて手にした家庭用ゲーム機となった「カセットビジョン」。『きこりの与作』は本体同時発売のソフトで、敵を避けながら木を切るアクションゲーム

塗さんと江城さんのハマったゲームとは

―― 皆さんの好きなゲームジャンルであったり、ハマったゲームの原点は？

塗 僕はファミコン版の『ロードランナー』ですね。というのも、当時はこれ1本あれば一生遊べると本気で思っていたので（笑）。

―― どんなところが？

塗 コースエディット機能ですね。自分で無限に面を作れるんだったら、一生遊べるだろうと。同時にその頃から何か作って、人に遊んでもらう喜びみたいなものを感じてました。そういえば、わりと最近になってからも『ロードランナー』を久々にプレイしてクリアしたんですが、グラフィックや音楽を含めてあらためてよくできてたんだなぁって思いました。だから僕にとってファミコン版『ロードランナー』は大きいですね。それから、その後に「ファミリーベーシック」を買ってもらいまして。

巧 あれ、買ってもらったんだ。

塗 親もそういった"お勉強系"はすっと買ってくれたんです（笑）。江城さんがゲームを遊ぶためにプログラムを打ち込むという話をしていましたけど、僕はグラフィックというか、なにより世界を作りたかったんですよね。マリオが走るお城とか、そのために一時期、熱中してプログラムとかも勉強していました。

―― 巧さんはコラムでカセットビジョンの『きこりの与作』についても書かれていますね。

江城 懐かしいなぁ。僕も移植版じゃなくて、オリジナルのアーケード版『与作』をやってましたよ。

巧 それはすごいですね！

―― 江城さんのジャンルの原点って、大枠だとアーケードなんでしょうね。

江城 ですね。ただ具体的にいうと、昔のアーケードってシューティングゲームがすごく多かったんで、ジャンル的にはシューティングになるんでしょうね。それで、パソコンを自分でやるようになってからは、僕もアドベンチャーなんじゃないかな。『MYSTERY HOUSE』ももちろんやりましたし、自分で打ち込むテキストアドベンチャー系はひと通り遊んでいたように思います。

※この部分は今回新録したものです。

巧さんと“逆転裁判”

こんにちは。今回のお題は…いよいよ《逆転裁判》。思えば第一作を作ったのは、なんと今から15年前。当時「10年経っても遊べるゲームにしたい！」と思って制作していたものですが…まさか実際に15年も経った今、こうしてこんな文章を書いていることを考えると…本当に、今まで応援してシリーズを支えてくれたユーザーのみなさんには感謝のほかありません。…とはいえ。最近、イベントなどで若いヒトから「お母さんがファンでした！」なんて言われることもあったりして…いやはや、トシをとったなあ…とも思ってみたり。

◆

ぼくがカプコンに入社したのは、それよりさらにさかのぼること5年ほど前…理由はもちろん、ミステリーのゲームを作りたかったから。ミステリーの仕事をしたかったのなら、小説やドラマの世界は考えなかったのか、というと…もちろん、考えました。とはいえ「作家になる！」なんて大それたコトは最初から考えもつかず…とりあえず大手出版社とテレビ局を軒並み受けて、軒並み落ちました。そんなおり、前回登場した大学の友人から「ゲーム業界」という道を目の前にひらかれ…ブキミなほどすんなり、カプコンに受かったという…これも運命だったのかしら。とにかく、こうして曲がりなりにも…いや、そこまで曲がっているワケでもなく…ミステリーの仕事をするという夢はかなったので、結果的にはベストな選択だったのかなと思っています。そんなワケで、**『逆転裁判』第一作は…ぼくにとって“ルーツ”というより、当時「これを作るために29年生きてきたのカモ！」というレベルの、トテモ思い入れの深いゲーム**だったりします。

『逆転裁判』の制作がスタートしたのは、忘れもしない2000年の9月のコト。それまで、学校のコワいウワサのゲームを作ったり、恐竜が襲ってくる恐ろしいゲームを作ったり…ミステリーとは縁のないゲームを作っていたのですが…ある日「次は半年やるから、好きなゲームを作っていいよ」というありがたいコトバとともに、ぼくを含めて7人という、小さなチームを作ってもらったのです。当時、ぼくが所属していた部署では、若手育成の目的で、小さなプロジェクトをたくさん立ち上げてみよう！という空気がありました。今、思えば、半年で7人で完全オリジナルのコンシューマーゲームを作るなんて、殺人的…いやむしろ殺人事件と言ってもいいスケジュールだったような気もするのですが…当時はそんなことよりも、**「これは恐らく最初で最後のチャンス！」**と燃えていました。仲間となった6人のメンバーも、みんな若手だったので「限界」や「常識」の概念が固まっておらず、特に疑問も抱かず、**ものすごいエネルギーと団結力と情熱で作りあげたのでした。**（…今となっては、当時の“生き証人”はすでに社内で自分ヒトリになってしまったので、多少の想い出の美化はバレないはず…）

途中でメンバーがヒトリ抜けちゃったり、『バイオハザード』チームから掛け持ちで助けてもらったり、イロイロあって制作期間は当初の半年から10か月に延長しましたが…全身全霊でがんばったのは間違いなく、**あのときの一年が、その後の自分のゲーム作りの基礎になっている**のも間違いないと思います。

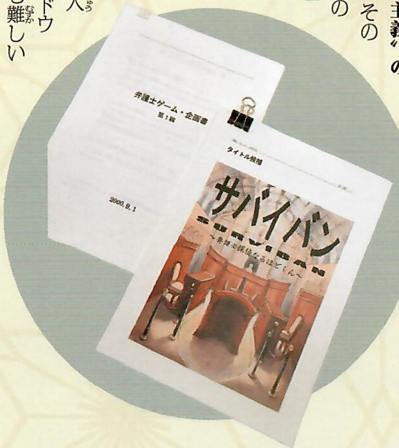
◆

さて。前回も書いたとおり、ぼくは小学生のころ“アドベンチャー”というゲームのジャンルの誕生に立ち会い、衝撃を受けた世代。その後しばらくゲームの世界から離れていたのですが…大学生になって戻ってみると、アドベンチャーゲームはずいぶんさま変わりしていました。コトバをひとつひとつキーボードで入力していたのが“コマンド入力”というボタン一発の方式になり、物語を進めるために画面内をくまなく調べて、選択肢から行動を選ぶという、わかりやすいスタイルになっていました。すでにミステリーを題材としたゲームもたくさんあって、“大のミステリー好き”としては、「○○殺人事件」的なタイトルに次々と飛びついてみたのですが…正直なところ、個人的には…出会いが悪かったのか、あまりピンと来ませんでした。いろいろ理由はありましたが、一番の理由は「たしかにヒトが死んでるから“殺人事件”ではあるけど、これは自分の好きな“ミステリー”ではない」（あくまで個人の所感）というもの。ゲームシステム面、ストーリー面の両方に感じた“違和感”こそが、「自分が面白いと思うミステリーゲーム」である《逆転裁判》の出発点だったような気がします。

◆

ストーリー面はおいといて、当時ぼくが作りたかったのは、**「プレイヤーが推理することで物語が展開する」…“実力主義”のゲーム**でした。そのために必要なのは、自分の推理を、ゲーム機のボタンを使って直感的に入力するシステム。選択肢では選ぶだけだし、一文字ずつ推理を入力するのはメンドウだし正誤判定も難しい…そこでたどりついたのが「ハンニンと対決する」というスタイル。ハンニンの逃げ口上の中にムジュンを探り、それを証拠品を使って暴き、追いつめる…「どこに」ムジュンがあり、「なぜ」ムジュンしているか…選択が立体的になることで、そこには必ず《思考》が発生するはず…と。まあ、そんな感じで、ゲームのイメージが固まっていきました。そういえば…ぼくが最初に書いた企画書では、主人公の職業は《探偵》でした。でも、なんだか今までにない新しいゲームが生まれそうなのに、相変わらず《探偵》では、話題にもならず、埋もれてしまうのではないか…そこで、フト浮かんだのが…**「相手のウソを暴く、探偵以外の職業はないかしら？」という疑問。そこでヒラめいたのが《弁護士》だった…**と。

や。さすがに、この話題を書くと長くなりますね…ということで、続きはまた、次回。



←逆転裁判10周年特集（ニンドリvol.203）の際、巧さんに見せていただいた初代『逆転裁判』の企画書。これがすべてのはじまりにして原点！

塗さんと江城さんにとって『逆転裁判』とは

塗　『逆転裁判』は、シナリオ面はもちろんですが、おもしろい動きや感情表現といった表情部分も含めてキャラクターの絵に対してもすごく注目を集めるゲームですよね。例えばアクションゲームなら、キャラクター以外にも操作など、爽快感やエフェクトであったりと、ゲームとして重視されるところがいろいろとあると思うんですけど、『逆転裁判』はアドベンチャーゲームなので、それらよりも純粋にキャラクターの絵自体から得る情報の責任が大きいと思うんです。そういう意味でも、デザイナーとしては、大変ではあるんですけど“やりがいのあるゲームである”と。現在はコンシューマではこういったゲームも少なくなってきているので特にそう思います。

——　巧さんと塗さんのタッグも長いですよね。

巧　2005年に発売した『蘇る逆転』からなので、10年以上だもんね。

——　巧さんが「塗くんにお任せ」って言えるのは、そういった長年の蓄積からくる信頼の部分も大きいんでしょうね。

巧　それは本当にそうです。

塗　今はもう任せてもらっていますが、『蘇る逆転』の頃は、それこそ鞄などの小物ひとつでも山ほどパターンを描いて、チェックしてもらっていました。

巧　ああ、茜ちゃんの鞄とか。

塗　ええ。そういったお互いの信頼関係も含めて変わってきたのかなと思います。だから、絵描きとしてはやりがいのあるタフな仕事です。……大変ですけど。

巧　「大変です」が必ず入るのね。

一同　（笑）

江城　僕は『逆転裁判』って、ある意味カプコンだからこそできたのかなって思っているんです。カプコンはずっとアクションを作ってきたので、ゲームのレスポンスとか手触りを重要視するんですね。でも、アドベンチャーってあまりそこと近しくないものじゃないですか。でも、『逆転裁判』はそれが融合されている。アドベンチャーなのに気持ち良さにここまでこだわって作っているのは、社風や作り方の考え方がないとできなかったんじゃないかと思うんです。

※この部分は今回新録したものです。



再録！ 巧ディレクターの出会いのコラム タクミさんのササヤカな冒険 最終回

巧さんと"逆転裁判"その2

こんにちは。これまで5回にわたって、ぼくの"ゲーム作り"のササヤカなルーツを語ってきたこのコーナーも、今回が最終回。最後のお題は、やはり『逆転裁判』…その後編ということで。

◆

前回、どこまでお話ししたか、振り返ってみると…《実力主義》というコンセプトから出発して"犯人と対決してムジュンを暴く"というゲームシステムのアイデアが生まれ、そこから"ムジュンを暴くプロ＝弁護士"という発想から「主人公、弁護士にしよう！」…となったところまで。

さて。いったん"弁護士"というアイデアを思いついてみると…いろいろな要素が一瞬にして収まるべきところへ収まったような気がしました。**「ミステリーの面白さをゲームで表現するなら、法廷こそが最適な舞台」**…と、これが当時、ぼくの結論だったのですが、**その考えは今も変わりません。**法廷は、ゲームの舞台として、まさにピッタリだったのです。冒頭陳述から始まり、証人尋問、反対尋問、判決…と、すべては法律という"ルール"によって進行する"試合"のよう。審判としての"裁判長"がいて、選手としての"検事""弁護士"がいて、場を盛り上げる観客としての"傍聴人"がいて…まさにスポーツ。**…もしかしたら、人類が生みだした《裁判》という偉大な司法のシステムは、2001年、『逆転裁判』が誕生するために用意された壮大な伏線だったのではないのか！**…と当時、思ったか思わなかったかはともかく…"コレは、ちゃんと作れば絶対面白くなる！"と確信しました…まあ、たいていのゲームは、ちゃんと作ればだいたい面白くなるものですが。

◆

しかし。《裁判》という題材は"よいところ"ばかりではなく、"不利なところ"も多々ありました。最も不利だったのは、そのイメージ。「難しそう」「堅苦しそう」…最初に作った企画書に対する周囲のリアクションは、おおむねそんな感じ。そこで、登場するキャラクターを徹底的にキヨーレツにして、法律の知識は一切いらない…ムカつくアイツを言い負かしへコませる、あのサワヤカなキモチだけお届けする…という明確な方向性が見えてきたのです。

そんなわけで、『逆転裁判』が完成したときの、自分自身の正直な所感としては…"**これは、広く100万本売れるゲームではないかもしれないけど、好きなヒトには、深く愛してもらえるのではないかしら**"…という感じでした。そして、『逆転裁判4』から6年の月日を経て、新しい"逆転"を作ることに…言うまでもなく、それが今回の『大逆転裁判』ですね。

じつは、『逆転裁判』の企画を考えていた頃、"裁判"のほかにもうひとつ、準備していたアイデアがありました。それは…「**シャーロック・ホームズの相棒になる**」というゲーム。ホームズさんの相棒といえば、ご存じの方も多いかと思いますが、"ワトソンさん"。実は、本当のホームズさんは、事件現場で好きなコトを好きなときに好きなように放言するだけで、当たるワケがない。それをうまいぐあいに"名推理"に仕立てあげて、なんとか事件を解決に導き、いい感じに《ホームズさん＝名探偵》というイメージを成立させていたのは、なんと裏方のワトソンさんでした…という設定のゲーム。**じつはこれ、《名探偵の推理》＝《証人の証言》の《マチガイを指摘して真相に導く》＝《ムジュンを指摘して追いつめる》…ということで、見た目は違うけど、その本質的な図式は同じなんですね。**あえて主人公は《名探偵》ではなく、《助手》でなければならないのがミソです。…ここだけの話、実は『ゴースト トリック』のゲーム部分も、《登場人物の4分間の行動を修正して運命を変える》という、これまた『逆転裁判』と同じ図式で構成されており…どうやらこれは、**ミステリーのゲームにおける黄金パターン**のようです。個人的に、大きな発見だったな…と思ってみたり。

◆

ともあれ。『逆転裁判』第一作を作ってから10年以上経って、新しい"逆転"を…というお題をもらったとき、この《ホームズさんの助手》というキーワードが、ひさしぶりに頭を横切ったのです。いつの日か、このアイデアでゲームが作れたら…と思っていたのですが、この機会に、ついでに実現してしまおう！ ということで、企画書を作り…実はこの時点では、「ホームズさん本人に登場してもらうのはムリかな」とも思っていたのですが…なんだかカプコン的に"やってみよう！"ということになり…ミステリーの神様にひとしきり感謝して、大探偵に"降臨"していただいたという…

ゲーム面では、ホームズさんの推理や英国式法廷…陪審員といった新しい要素、またシナリオ面でも、これまで自分が"逆転"でやらなかったことをやってみようと、**とにかくさまざまな挑戦をしました。『大逆転裁判』では、**カプコンに入社してから数えて20年、"逆転"を作り始めてから数えても15年…長いながい年月、ゲームを作ってきましたが…わかったのは、「こういう時はこうすればよい」という"**スマートなやりかた**"**など存在しない**ということ。過去の自分が全力で作ったゲーム群は常に"脅威"として背後から追いすがり、それに恥じないものにするためには**…なりふり構わず、あらゆる手段を使って作りきるしかない**…そんな毎日です。そんなとき、たまに振り返り、自分を支えてくれているのが…いわゆる"ルーツ"なのかな…などと、最後に"それらしい"まとめをしたところで、この連載もオシマイです。

近い将来、みなさんによいカタチでご挨拶できる日が来ることを願って。それでは、おつきあいありがとうございました！



←そうして完成した『大逆転裁判』。2015年8月号の表紙も飾っていただきました

『大逆転裁判2』での挑戦とメッセージ

――『大逆転裁判』はさまざまな挑戦をしたというお話ですが、『大逆転裁判2』での挑戦を含み、最後に読者へのメッセージをお願いできればと思います。

巧 僕たちは『大逆転裁判』『大逆転裁判2』と、4～5年かけて作ってきました。先ほども話しましたが、新たな『逆転裁判』を一から作るチャンスだったので、それこそ『逆転裁判123』に恥じない、自分の中での最高のゲームを作りたいと考えていました。その思いが強すぎて、前作ではそれが暴走してしまったり、そのぶんの苦しみも味わいました。でも今回はチーム一同、サブタイトルどおり、"覺悟"を持って臨んで、僕としては今作れる最高の形のものになったと思っています。企画当初は、「原点回帰」と考えたこともあったのですが、やはり元には戻れないし、戻るべきでもないなと思い直しました。そして、今だから作れるもの、今しか作れないものを、という気持ちで、作り手としてやりきったつもりです。みなさんに楽しんでいただいていることを祈っています。

――巧さんの口からそういった達成感のような言葉をお聞きするのは久しぶりのような気がします。

巧 あれ、そうですか（笑）。最終的にいつもそうなんですけど、今回も、当初自分が想定していたものを超えた完成形になったな、と思っています。本当にいろいろあったんですけど、その結果、作り手としては幸せというか、達成感というか……もはや「業」ですね、これは（笑）。

塗 僕も『逆転』シリーズは長くやってきましたが、その中でも今作は集大成というか、全部を出しきったものになったのかなと思っています。「新しい『逆転裁判』の地盤を作る！」という気概で、僕としては『大逆転裁判』という1と2を併せたひとくくりの大きなコンテンツとして、全体で考えて作ってきた数年間でした。ただ前作では絵的には想定したものをなんとか達成することができて、やりきりはしたんですけど、コンテンツとしての全体のまとまりという意味では足りなかったのか……、という想いがあったのも事実だったんです。ですので、今回の『大逆転2』は、前作で支持された部分はその期待を上回るように伸ばしつ

※この部分は今回新録したものです。









表紙イラスト「おでかけ倫敦万博！」

塗　『大逆転裁判』は物語の核がかなりシリアスなので、メインイラスト（P26）もそうですが、一枚絵もシリアスな方向性のものが多いんです。なので今回はあえて趣を変えて、みんなで万博に出かけている楽しいシーンを題材にしてみました。ニンドリさんの発売日が夏まっさかりの8月21日だったので、そのあたりも意識して夏感も押し出す形で。結果、『大逆転裁判』の絵としては珍しい感じの絵になりました。

―― みんなひとつの方向を見ていますが、視線の先には何があるんですか？

塗　そびえ立つ水晶塔を見ているイメージですね。手に持っている3色アイスなんかも、調べてみたら当時もうあったみたいなので入れてます。

―― 後ろを見るといろいろなキャラクターが万博に来ていますね。

塗　バンジークス、実は従者も連れてこっそり来てたんじゃないかなと（笑）。あと、気球にもある"少年"がいたりしますよ。表紙だと小さくて見えないかもしれないですけど、付録のポスターなら見えるんじゃないかなって（笑）。ぜひ探してみてください！

つ、弱い部分は重点的につぶして、世界観としてはさらに拡がりを持たせたいと思ったんですね。今作はこんな要素もこの世界にはあるんだよ、という新要素も含めてなんとか詰め込むことができたので、今はほっとしているという気持ちが強いです。前作と合わせて『大逆転裁判』という大きなコンテンツを存分に楽しんでいただけるんじゃないかと思いますし、本作を遊んでから前作に戻ってもらっても、また楽しめるような深みが増したとも考えています。

巧　自分で言うのもなんですが、絶対、前作もやりたくなると思います。

―― 今まさに、前作をやり直している人もいると思います。そして、前作がより深くなるような盛り込みが本作にはたくさんありました。

塗　やっぱりクリエイターとしては、気持ちの面で前作よりも上回ったものを作りたいので、必然的に前作がハードルとして立ちはだかるんですよね。

巧　そうだね。それを越えていかなければならない。

塗　とはいえ、年々大変な側面も増してるんですけど。

江城　歳もとってきてな（笑）。

塗　加えて、取り巻く環境的にむしろどんどん厳しくなってきてますし。でもそういう事情は期待して待ってくださっているユーザーさんにはまったく関係ないことなので、逆にそうした部分を微塵も感じさせないように、もっともっと盛ってクオリティ上げてやる！　と外圧に抗うような気持ちで魂を削ってやってきました。……ほんとギリギリでしたけど。

巧　たしかに、いつもギリギリですね。ここまでキャリアを重ねてくると、もはや「好き」とか「楽しい」なんて超越していますね、個人的には。

塗　だから本当に「業」なんだと思います。「もしかして終わらないんじゃないか!?」「描くの辛くなってきた」って何度思ったことか（笑）。

―― 新人の頃は「好きなことをずっとやっていていいんだ」って思っていたけれどと。

塗　大人になってしまいました（笑）。

一同　（笑）

塗　でも今回は、そんな制作環境の中でも前作を越えて、僕らがいちばん良いと思えるものをお届けできたのではないかと思っています。

―― では江城さんお願いします。

江城　彼らは「業」とか言っていますが、『大逆転裁判』というのは、それぐらい大きなチャレンジだったと思うんです。「新しい『逆転裁判』を作れ」と言われ、しかもそれを作った本人がやるというのはすごいプレッシャーだったと思うんです。僕は前作には関わっていませんが、プレイヤーとして遊んでみたときに、やっぱり巧たちの想いが詰まっているゲームだなと感じたんです。その思いをゲームを通して受けて、これは絶対に『2』を作らないといけないと思ったし、ユーザーさんの気持ちとしても必要だなというのがありました。どうにかしてタイトルを立ち上げたい、でもそれにはチームの作りたいという思いだけではどうにもならなくて、さまざまな承認を得たり、クリアしなければならないハードルがありました。僕はそれを実現すべく、担当として立場的に本当にいろんなところにアクションをしていき、結果ほかの部署のいろいろな人たちが協力をしてくれて、このタイトルを出すことができるようになったんです。制作中もチームに「いろいろな人たちの思いがあるから頑張ってくれよ」と言い続けたほどです。ただ、そういったギリギリのなかでしたから、チームには厳しい制限をかけることになったんです。

巧　（小声で）大変でしたよ。

塗　（小声で）ええ。

一同　（笑）

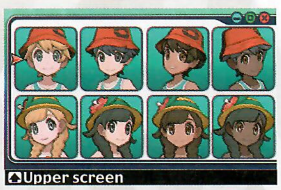
江城　あまりインタビューなどでは話していないんですが、スケジュールはもちろん本当に厳しい制限をかけたんです。おそらく巧や塗は、これまで受けたことのないような制約の中でゲーム作りをしたんですけど、そこをいろんな工夫で乗り越えてくれました。だから僕はタイトルを出すための挑戦、チームは制限のなかでの制作といった挑戦があったんです。なので、もうクリアしたユーザーさんにも、ぜひ2周目、3周目と遊んでいただけるとうれしいです。そして、本当に自信がありますので、まだ手に取っていらっしゃらない方がいるのなら、可能なら前作と合わせて遊んでいただけると、より『大逆転裁判』の世界を楽しめると思います。ぜひ、よろしくお願い致します！

常夏のアローラで、超な冒険へ。



ウルトラな主人公たち 装いも新たにリゾート感アップ!?

『ポケットモンスター サン・ムーン』のシナリオと機能にさまざまな要素を加えた本作。今回はそのパワーアップした"ウルトラ"な部分をチェックしていくぞ。まずは、主人公の2人から！ 躍動感あふれるイラスト、新たな服装と髪型に注目だ。



↑見た目の雰囲気ももちろん選ぶことができる





←コーディネートもこれまで以上に楽しくなりそうだ

『サン・ムーン』と見比べると…？

右の写真は『ポケモン サン・ムーン』の主人公の部屋。よ～く見比べると服装だけでなく、内装も変わっているのがわかるはず。ピカチュウのぬいぐるみが色紙らしきものになっているほか、テレビの下に見えるゲーム機も最新の機種に…!?

『ポケモン サン・ムーン』



POKéMON ポケットモンスター ウルトラサン

POKéMON ポケットモンスター ウルトラムーン

ここが変わった! ウルトラな新事実続々

ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン
■ポケモン ■11月17日予定 ■価格未定 ■RPG ■プレイ人数未定 ■CERO審査予定 ■通信:未定 ■ニンテンドーネットワーク対応 »3DS

ウルトラなストーリー ネクロズマを巡る新展開

『ポケモン サン・ムーン』では伝説のポケモンであるソルガレオ、ルナアーラが大きな役割を持っていた。本作の物語ではこの2匹に加え、もう1匹の伝説のポケモン、ネクロズマが中心になって展開するらしい。前作で明かされることの無かった、ネクロズマの秘密とは…？　ストーリーからは今回も目が離せない！



⬆主人公を見下ろすネクロズマ。前作にはなかったシーンの1つ



➡ネクロズマはエスパータイプのポケモン。黒く鋭角的な体を持ち、プリズムポケモンとも呼ばれている

最初のパートナーはやっぱりこの3匹！





⬅最初のパートナーはもちろん彼ら！モクロー、ニャビー、アシマリの3匹だ



⬆今作でもこの3匹が活躍してくれることは変わらなさそう！

現在判明しているネクロズマの生態

『ポケモン サン・ムーン』では、ウルトラビーストたちを捕獲した後にテンカラットヒルに出現。その姿を見た国際警察のハンサムは、ウルトラビーストの1種かと推測していたが、ウルトラボールで捕まえやすくなったりはしないようだ。現状ではとにかく謎だらけのポケモン。





⬆➡図鑑には「太古に別世界からやってきた」らしいとの情報も…



アローラ地方に新たな建物と地形、そして暗雲も…!?

舞台となるのは、もちろん今回もアローラ地方！　…のはずだが、公開されたアローラ全景を見ると、何やら黒い暗雲のようなものがポニ島の辺りから漂っている。ちょっぴり不穏な雰囲気…？　また、今作のマップには前作のアローラには無かった建物、地形も見受けられる。まったく新たな冒険にワクワクが止まらない！



⬆公開された映像より。ピカチュウたちが集まるこんな広場も？

パッケージ登場の新ポケモンの謎を解くヒント！

ネクロズマの正体を探るカギとなりそうなのは、ソルガレオ、ルナアーラとの共通点がある。全員エスパータイプを持つ、「別世界から来た」と図鑑で推測されている…などなど。パッケージの新ポケモンたちとの外見の類似もその1つだ。



⬆フォルムの変化なのか、新たな進化なのか、それともまったく違う何かなのか…？





⬆パッケージは、こちらも未だ詳細不明の2匹が飾る

ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。



ウルトラなポケモンたち 未知の姿とZワザ

今までは「まひるのすがた」「まよなかのすがた」が確認されていたルガルガンに、新たな「たそがれのすがた」が判明！ 見た目だけでなく、特性もこれまでとは異なっているぞ。さらに本作では、特定のポケモン専用のZワザが追加されているらしい。ジャラランガの新Zワザは、これまでの戦い方自体が一変するような強力なもののようだ。



⬆バトルもこれまで以上に白熱すること必至！

ルガルガンの「たそがれのすがた」が判明。本作の早期購入特典としてもらえる特別なイワンコが、『ポケモン ウルトラサン・ウルトラムーン』で進化することで、この姿になるようだ。特別なイワンコは、2018年1月10日までの期間、インターネット通信で『ポケモン ウルトラサン・ウルトラムーン』に受け取ることができる。

ルガルガン、「たそがれのすがた」！



⬅「アクセルロック」「カウンター」といったわざを覚えられる

まひるのすがた



⬆『ポケモン サン』で進化できた姿。トレーナーを裏切らない頼もしい相棒だ

まよなかのすがた



⬆『ポケモン ムーン』で進化できた姿。勝つためなら我が身をかえりみない戦い好きな性格



ルガルガン（たそがれのすがた）

いわ　オオカミポケモン　特性：かたいツメ
高さ：0.8m　重さ：25.0kg

外見も性質も、まひるのすがた、まよなかのすがたの両方の特徴を受け継いでいる…？ 特性はどちらとも異なる「かたいツメ」だ

➡進化前のイワンコは人懐っこく、強い相手にも立ち向かう根性を持ったポケモンだ





⬆わざを繰り出すときは目の色が赤くなる。秘めた闘志の表れ？

➡オレンジ色の体色、緑色の目が他の2つの姿とのおもな違いだ

ポケットモンスター サン&ムーン　アニメで一足早く登場したときの活躍は？

テレビ東京系列ほかにて毎週木曜夜6時55分から放送中のアニメ「ポケットモンスター サン&ムーン」（※）で、サトシのイワンコがルガルガン（たそがれのすがた）へ進化するシーンがいち早く見られた。しまクイーン・ライチとの大試練を経て成長したイワンコだが、進化したことでこの先もさらなる活躍を見せてくれそう！



⬆8月10日放映の「イワンコといのちの遺跡の守り神！」で登場！



⬅ふだんとは異なる、たそがれのすがたに進化したのには、特別な理由があったようだ



➡アーカラ島での課外授業もあと少しとなった夜。姿を消したイワンコを捜し続けるサトシたちの前に現れたのは…？

※一部地域では放送日時が異なります。

がバトルを変える!



Upper screen



ジャラランガ

ドラゴン　かくとう

うろこポケモン　特性：ぼうだん／ぼうおん
高さ：1.6m　重さ：78.2kg

平均的にすべての能力が高めで、特性は守りに長けている。フェアリータイプのポケモンは苦手だが、「どくづき」「ラスターカノン」などで対抗することも可能だ


Upper screen

⬆「スケイルノイズ」自体も高い威力を持つ、使いやすいわざだ

ジャラランガ、新たなるZワザ!

ジャラランガには専用のZワザ、その名も「ブレイジングソウルビート」が追加された。新登場のZクリスタル「ジャラランガZ」を持たせることで、わざ「スケイルノイズ」がZワザに変化するのだ。「ブレイジングソウルビート」はドラゴンタイプの攻撃わざで、複数の相手に命中する。注目すべきはその追加効果で、なんと攻撃・防御・特攻・特防・すばやさのがすべてが1段階アップする。驚異的な力を秘めた、まさに切り札と言える性能だ。


⬅これがジャラランガZ。通常のZクリスタルとは形状がやや異なるようだ


Upper screen

⬅新たなZワザで、これまで以上の活躍が見込めそうだ!


Upper screen


Upper screen


Upper screen


Upper screen

「Zパワーリング」でZワザの種類が増える

本作では、「Zリング」よりもさらに多くの種類のZワザを使用できる「Zパワーリング」が登場。ジャラランガZの他にも、特定のポケモン専用のZクリスタルがたくさん存在するに違いない!





⬅これがZパワーリング。Zリングと比べると、黒を基調としたデザインになっているようだ

従来のZワザも一味違う!


Upper screen


Upper screen

➡もはやおなじみのゼンリョクポーズももちろん披露

⬅Zワザの演出自体も、ウルトラなものに進化している!? 発動時の迫力がさらに増しているようだ



Upper screen

⬆デンキZを持つピカチュウが放つ「スパークリングギガボルト」。文字も大迫力!

レイドバトル、もうやってみた?



ポケモン堂NEXT ネクスト

『ポケモンGO』の新要素、レイドバトルのやり方を紹介。VC『ポケットモンスター 金・銀』の特別版情報も。

超強力なボス出現! レイドバトルにチャレンジしよう

7月末に実装されたレイドバトルは、通常よりもはるかに強力なボスポケモンを相手に、複数のプレイヤーで協力して挑むという新要素。みごと勝利できれば、珍しいボスポケモンを捕獲できるチャンス! さらに、ポケモンに別のわざを覚え直させることができる「わざマシン」なども手に入るのだ。レイドバトルには、トレーナーレベル5以上なら参加できるので、一度チャレンジしてみては? ふだんは捕まえられない「伝説のポケモン」がボスポケモンとして登場することもあるぞ。

「レイドパス」で挑戦できる





↑➡1日1枚、ジムで手に入るレイドパスが必要。ショップでは複数枚持てるプレミアムレイドパスも購入可能

伝説のポケモンが出現することも

⬇➡7・8月はフリーザー、ファイアー、サンダー、ルギアなど強力なボスポケモンたちが登場







❶ボスポケモンが出現中のジムへ



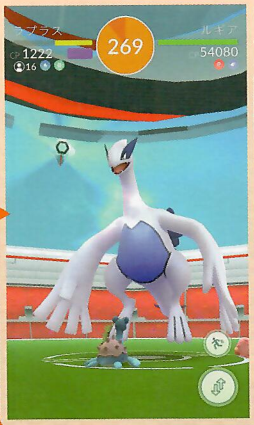
⬅「ポケストップのちかくにいるポケモン」から、現在ボス出現中のジムを探して向かおう

❷近くのプレイヤーと協力しよう



⬅最大で20名のプレイヤーが同時に挑める。もちろん違うチームのプレイヤーとも協力可能!

❸制限時間内にボスとバトル!



⬅時間内にボスのHPを0にできれば勝利。負けてしまっても制限時間内なら再度挑戦できる

❹勝利できれば捕獲のチャンス!



⬅与えられた「プレミアボール」でボスの捕獲にチャレンジ!



➡「わざマシン」「ふしぎなアメ」「きんのズリのみ」など便利な道具が手に入ることも

ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀 さまざまな特典付きの特別版も9月22日に発売

バーチャルコンソール『ポケットモンスター 金・銀』専用ダウンロードカード特別版が、配信日と同じ9月22日に発売予定。ゲームボーイカラー版当時の輝く質感を再現したパッケージに加え「カートリッジ型マグネット」「取扱説明書風シール」「金・銀 新ポケモンポスター」が付属している。

ポケットモンスター 金・銀

■任天堂 ■9月22日配信予定 ■各1200円(込)
■RPG ■CERO全年齢 ■1人プレイ用(通信プレイ時2人)
■バーチャルコンソール『ポケットモンスター 金・銀』専用ダウンロードカード 特別版:各1500円(込)

»3DS Virtual console

特別版ダウンロードカード入りパッケージ



カートリッジ型マグネット&説明書風シール



↑➡パッケージにあわせた2種類のデザイン

当時のイラスト使用のポスター



⬅新たに登場したポケモンたちの当時のイラストを使用。タイプ相性表も付いている

ポケモンカードゲーム サン&ムーン

ポケモンカードゲーム 公式イベントへの道

数字は試験に大切だ！

編集部ひろぽんがガチで挑戦！



ポケモンカードゲーム公式資格、ルールエキスパート資格に再挑戦！ …ということで再び勉強の日々！ それに関係したりしなかったりの数字の話です。

実録連載 第14回

夏休みの自由研究 算数と数学で解くポケモンカードゲームの計算問題！

ポケモンカードゲームには計算も大切。基本的な「ダメージの計算」はもちろん、デッキを組むときは「入れるカードの枚数と確率の計算」もしておくと、グッと強くなるはず。プレイ中は相手の考えを読む「戦略の計算」も必要だし…というわけで、まずは基本のダメージ計算から考えてみよう。

ダメージを上下させる効果が複数ある時の計算の仕方

例えば「ワザのダメージをプラスする特性が働いている状況で、『かたいおまもり』が付いている相手の弱点を突いたときはどうなるの?!」…といったような、いろいろな効果が同時に発生することは少なくない。ダメージの計算にはちゃんと「順番」があるので、それに沿って計算すればOKだ。一見複雑そうだけど、覚えてしまえばカンタン。特に、ポケモンカードゲーム公式資格を目指すなら暗記してしまおう！



←ラランテスが「草タイプ弱点・かたいおまもり付き」の相手に「ソーラービーム」を使うと（80＋20）×2－20で180ダメージが正解

覚えよう！ ダメージ計算の流れ

❶ワザのダメージの計算	ワザの右側の数字と説明文から計算する。この段階で0かマイナスになったら計算は終了（ダメージは与えられない）
❷ワザを使うポケモンの「ダメージを変更する効果」の計算	特性やポケモンのどうぐ（「ちからのハチマキ」など）といった、ワザを使う側の効果を計算する
❸弱点の計算 ❹抵抗力の計算	弱点を突けていればダメージを2倍、次に抵抗力が相手にあるならダメージをマイナスする
❺ダメージを受けるポケモンの「ダメージを変更する効果」の計算	最後にワザを受ける側の特性、ポケモンのどうぐ（「かたいおまもり」など）の効果を計算し、最終的なダメージとなる

ファイアロー（XY11）を最初にバトル場に出せる確率

左のは基本的なルールに関わる算数問題だが、次はちょっと応用的な数学だ。ファイアロー（XY11）は2進化ポケモンながら、「対戦準備でポケモンをバトル場に出すときに、このカードを出してもよい」という特性を持っている。60枚のデッキで、最初の手札7枚のうちにファイアローが1枚以上ある確率は…？ これは高校の数学Iで習う「確率の定義」で導き出すことができる（らしい）。計算式は省略するとして、ファイアローが4枚のときは約40%、3枚なら約32%、2枚なら約22%、1枚なら約12%で最初の7枚のうちに入ってくる。4枚入れても5割を切る確率、ということだ。



←「最初のバトル場にファイアロー」戦術は成功すれば有利とは言え、こればかりに頼り切ったデッキはやや難しい…と考えるべき！

最初の自分のターンにリーリエを使える確率

リーリエは、最初の自分のターンに使えば8枚までカードを引くことができるサポート。ファイアローと同じく、4枚入れれば約40%の確率でこの効果を使える…!? というのは間違いで、実際は自分の最初の番でのデッキから山札を引けるため、「最初の手札7枚＋最初に引いた1枚」の中にリーリエがあればいい。この場合は約44%の確率。実際は「相手の手札にたねポケモンがいなかった時」の追加の手札を引ける可能性もあるのでこの確率通りにはならないだろうが、「バトルコンプレッサー」＋「バトルサーチャー」のコンボでリーリエを手札に加えられる可能性もある。成功率は意外に高い？



←リーリエの効果自体は、最初の番以外で使ったとしても十分便利。大会上位入賞者のデッキでは1～2枚までの投入が多いようだ

※この連載は、ポケモンカードゲームの公式資格「ポケモンカードゲーム イベントオーガナイザー」（公認自主イベントを開催できる）をゲットした編集部ひろぽんが、もう1つの公認資格「ポケモンカードゲーム ルールエキスパート」（ルールやマナーに詳しいことを示す）を目指しつつ、勉強や考察をするページです。

ポケモンカードゲーム公式資格試験 応募は9月1日まで!

ポケモンカードゲーム公式資格試験の応募が「トレーナーズウェブサイト」で行われている。試験は9月17日、東京都浜松町でに実施予定とのこと。



←詳細はトレーナーズウェブサイトをチェックしよう！

ポケモンカードゲーム情報 強化拡張パック第4弾 ついに来るぞ、シルヴァディにウルトラビースト!

ポケモンカードゲーム サン&ムーン拡張パック「覚醒の勇者」「超次元の暴獣」が発売決定。パッケージに描かれているのはシルヴァディ、そしてアクジキング！



←初カード化ポケモンも続々！ 9月15日に発売予定。カード5枚入り、各162円（込）



←「覚醒の勇者」収録のシルヴァディGX。相手に120ダメージを与えつつ、ベンチも育てられるワザが強力！

ポケモンカードジムで手に入る! サポート「やまおとこ」



←全国のポケモンカードジムでプロモカードパック第2弾がもらえる。サポート「やまおとこ」が手に入るかも!?

あのキャラクター参戦の秘密、

『覚醒』からの新規参戦キャラクター



ルフレ(女性)

CV:沢城みゆき

『覚醒』では、名前・性別・容姿・口調を変更できるマイユニット。本作のストーリーに登場するルフレは男性だが、条件を満たすことで女性もプレイアブルキャラにできるようだ



ティアモ

CV:岡田栄美

明るくて面倒見がよく、たいていのことは完璧にこなせる天才肌。なんでも1人でできてしまうため人に頼ることは苦手。クロムたちと共に異世界へと飛ばされてきた

戦略性深いシステムの数々が明らかに

ファイアーエムブレム無双™

開発陣インタビュー＆公開された新要素をあわせてお届けする『FE無双』応援プロジェクト。今回は参戦キャラクターはもちろん、『FE』ならではの深い戦略性を再現した、戦闘システムの数々にもスポットを当てていきます。

ファイアーエムブレム無双

» Nintendo Switch

■コーエーテクモゲームス　■9月28日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに8424円(込)
■アクション　■タクティカルアクション　■CERO審査予定
■対応モードとプレイ人数:TVモード(1～2人) テーブルモード(1～2人) 携帯モード(1人)　■通信:未定
■Newニンテンドー3DS版も同時発売。パッケージ版、ダウンロード版ともに7344円(込)
■「ファイアーエムブレム無双 プレミアムBOX」Nintendo Switch版 1万1664円(込)、Newニンテンドー3DS版 1万584円(込)、「ファイアーエムブレム無双 TREASURE BOX」Nintendo Switch版 1万7064円(込)、Newニンテンドー3DS版 1万5984円(込)



特集 物語・システム両面から見る幅広い「選択」へのこだわり

コーエーテクモゲームス プロデューサー
早矢仕 洋介
Yosuke Hayashi
『ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ』に引き続き、プロデューサーを務める。

コーエーテクモゲームス ディレクター
臼田 浩也
Hiroya Usuda
『ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ』に引き続き、ディレクターを務める。

女性のルフレが参戦した経緯

—— さっそくですが、新たに登場が明らかになったキャラクターについてお聞きします。今回も『覚醒』からの発表ですが、まずは女性のルフレから！

臼田　先行してお伝えしたルフレは男性でしたけど、「マイユニットであるルフレは、やはり男女選べるようにするべきだ！」という話になりました。

早矢仕　最初にストーリーを作った時点では、ルフレは男性として出すことになっていたんですけど。

—— それは、なぜでしょう？

早矢仕　イメージ的に「ルフレは男性である」という方のほうが多いのではないか、というのがありますね。

臼田　総選挙でも、ルフレは男性のほうの順位が高かったですからね。さらに言うと、『if』のマイユニットであるカムイは女性の印象が強かったので、対にしたという点もあります。

早矢仕　ただ、やはりプレイヤーとしては男女の両方を使いたいだろう！　と。

臼田　ストーリーで登場するルフレは男性で固定ですけど、とあるやり込み要素を進めていくうちに、女性のルフレも選べるようになる仕組みです。

早矢仕　やり込みのごほうびの1つですね。ムービー等でも、ルフレは基本的に男性です。ただ声優の皆さんには、ルフレと会話する時は男性・女性の両方を想定していただくようお願いしました。

—— 能力的には、男女で差はないのですか？

早矢仕　そうですね。別々のキャラクターではないので、参戦キャラクターの総数でも、ルフレは男女で個別に数えてはいないです。

ティアモとクロム、気になる今作での関係は？

—— そして、ティアモの参戦はサプライズでした！

臼田　ティアモを発表したのは、ペガサスナイトの参戦を早く皆さんにお伝えしたかったからですね。

—— ティアモ登場の経緯については？

早矢仕　『覚醒』のペガサスナイト枠としては、スミアを登場させようかという案もありました。

臼田　ペガサスナイトは他の作品からも参戦しますし、『覚醒』から2人出すのも…という理由もありまして、人気投票でも支持の高かったティアモが参戦することになりました。

—— 本作でのティアモはどのようなキャラクターでしょうか？

臼田　すごく、作りやすいキャラクターでした！　天才肌でなんでもできる一方、「手槍がダサい」などと言われてしまったり、ネタ的なワードにも事欠かないですし。誰もが認める美人という設定ですから、モデルもしっかりきれいに作りこみました。

—— 気になるのはやはり、クロムとの関係性です。『覚醒』でのティアモは、いろいろと報われない面もありましたが…。

早矢仕　その報われない点も、ティアモの人気の秘密かもしれないですね。

臼田　ティアモを参戦させた理由の1つに、クロムとの会話を描きたかったというのもあります。

—— となると、本作ならではのクロムとティアモの会話についても、ファンは期待してもよいと…!?

早矢仕　新たな関係が発展するというわけではないのですが、2人が話をするというシチュエーション自体を楽しんでいただければと思います。

戦闘システム

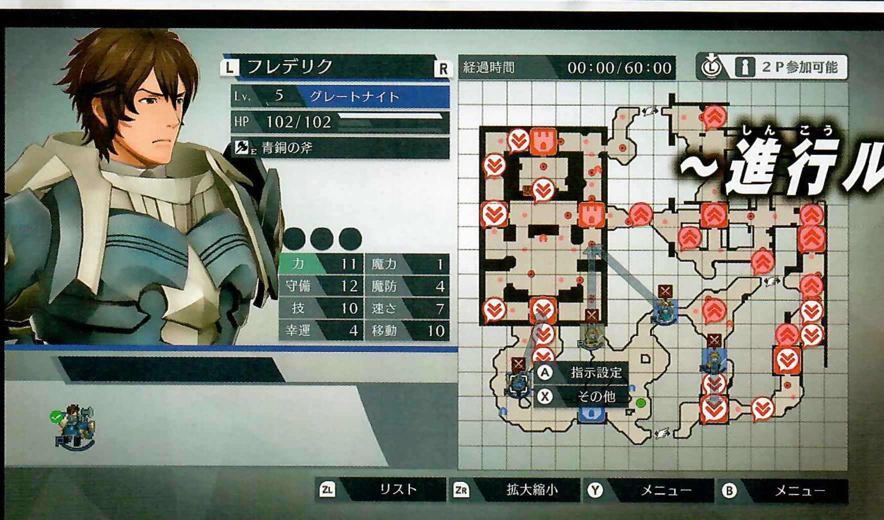


ペガサスナイトと飛行ルート

空中を移動することができるペガサスナイト。原作の『FE』では山や川などの地形を無視して目的地へ向かったりと、高い機動力を駆使して活躍していた。本作『FE無双』でも飛行ユニットとしての特性を活かし、橋が落ちてしまった谷を渡ってすばやく前線へ出ることができるなど、他のユニットとは一味違う運用の仕方が可能だ。







味方への指示
～進行ルート・対象の決定～

出撃時にはキャラクターの配置のほか、味方の進軍方向を「指示」で指定することができる。戦いの最中でもマップ画面に切り替えてポーズすることで、味方へ指示を出せるようだ。三すくみ（右ページ参照）の相性を考えて得意な相手がいる場所へ向かわせたり、ピンチの味方の元へ移動力の高い味方を援軍として送ったり、戦況に応じて指示を出すことで有利に戦いを進められるだろう。また、味方への指示は「おまかせ」にすることもできるので、細かい指示を出さなくても自分で判断して戦ってくれるようだ。「攻撃重視」や「防衛重視」といった傾向は、キャラクターごとにあらかじめ設定しておくことができる。



←フレデリクは、戦場を素早く移動できるグレートナイト。いち早く味方の危機に駆けつけてくれるだろう



←「おまかせ」では、"回復アイテムを使って自動で回復するかどうか"も設定できる

ストーリーと参戦キャラクターの関連

―― 今発表されている『覚醒』メンバーの中では、ティアモは自警団ではないし、立ち位置はやや異なりますよね。ストーリーにはどのように関わってくるのでしょう。

臼田　設定的には、皆すでに知り合った状態で『FE無双』の世界に来ているんです。見知らぬ土地で行方不明になったルフレを探すため、他のメンバーは森を探索し、主人公たちと出会います。ティアモは機動力を活かして偵察に出かけ、寺院で戦いに巻き込まれているルフレを発見する…という展開です。

―― 今作のストーリーは、登場キャラクターがすべて決まってから考えられたのですか？

早矢仕　そうですね。どのタイミングで誰が仲間になるのか、という点も含めてです。

臼田　プレイアブルではないオリジナルキャラクターたちについては、ストーリーを紡いでいくうえで「こういう役割のキャラが必要だな」となった時に、その都度新たに追加していきました。

ペガサスナイトの「飛翔感」へのこだわり

―― ティアモについてお伺いしたので、今作の「ペガサスナイト」自体についてもう少し詳しくお聞きします。空を飛べるという特徴はかなり大きいと思いますが、『FE無双』ではどのように活躍してくれるのでしょう？

臼田　「常時飛んでいるキャラクター」であることを表現しつつ、『無双』のアクションとしても気持ちよく遊べることを目指しました。特に、飛翔感の表現には苦労しましたね。あまり高く飛び過ぎると、そもそも攻撃が当たらなくなってしまうので…（笑）。

―― 原作では、かなり高くまで飛びあがることができますしね。

臼田　最終的には、攻撃を繰り出す基本コンボの最中では低空飛行に、移動時はそれよりも高く飛べるようにしてあります。また、敵を高く打ち上げれば、空中コンボを繰り出して一方的に攻撃できます。こうなれば、ペガサスナイトの独壇場です！

早矢仕　今回は、ペガサスナイトの持つ「ユニットとしての癖の強さ」も再現できればと思いました。

臼田　空を飛べるのは大きな長所ですけど、機動性に任せてただ突っ込んでいくだけでは苦戦する場面もあるかもしれません。

―― なるほど。移動時も、空中を飛べることが利点になるのですか？

臼田　深い谷など、ペガサスナイトだけが進めるショートカットもあります。「ダブル」で他のキャラクターを乗せて、谷を渡ったあとで降ろす…ということも可能です。

―― ステージを作成する時も、ペガサスナイトの影響は大きかったのでは？

臼田　担当者は苦労していたと思いますね。例を出すと「川」でマップを区切ることができなくなりました。ペガサスナイトなら、川程度は飛んで越えられるでしょうし。

早矢仕　すべて飛び越えられてしまうとさすがにゲームにならなくなってしまうので、山や壁などで区切られている部分は越えられないようになっています。

臼田　一度「ペガサスナイトでも越えられない」ことを分かりやすくするため、壁の高さを上げてみたんですが、相当な高さになってしまって…。

早矢仕　閉塞感がものすごかったですね（笑）。

臼田　ちなみに今回は指示画面で「ユニットにカーソルを合わせる」操作が必要になるため、ステージを作る時はまずマス目を書いて、そのマス目に合うように作っていきました。

『FE』ならではの戦略要素の取り入れ方

―― 先ほど話に出た「ダブル」もそうですが、システム的にも『FE』ならではの要素が多数取り入れられていますね。

臼田　初めて『FE無双』のお話を頂いたとき、僕の頭にパッと浮かんだのは、2Dのマップ上にユニットアイコンのキャラクターたちが並んでいる図でした。今作の指示を出す画面がまさにそれです。

―― なるほど。

臼田　やはり、全員個別に指示を出したくなりますよね。「このキャラはここを攻めさせたい」「このルートで進ませたい」…というような。そういう『FE』をプレイしている時に出てくる欲求」を『無双』でも再現するために、武器の三すくみや特効、キャラチェンジ、飛行ユニットといったシステムを加えていきました。『無双』はもともと「タクティカルアクション」ですし、『FE』の戦術的な要素との相性は抜群でしたね。

―― 元からアクションの要素が強い『ゼルダ』などと違って、戦略シミュレーションである『FE』の要素を組み込むのは難しかったのではないかと想像していましたが、そうではなかったと。

臼田　はい。実際にゲーム上で動かす前に、まずマップを紙に書いて敵味方を配置して、「このキャラはこう進ませよう」などと話しあいながらシナリオを書いていったんですが、「このままボードゲームにできるんじゃないか?」と話していたほど深いですね。個人的には、歴代の『無双』シリーズの中でも随一の戦略性だと思っています。

―― 三すくみの相性なども、しっかり考えて戦略を立てる必要があると。

臼田　ただ、そこはいろいろなプレイの仕方ができる点ですね。

早矢仕　ポーズ画面で時間を止めて、『FE』のようにじっくり考えれば、悩んだだけの見返りはあります。しかし『無双』シリーズのようなアクションゲームですと、「時間を止めて考える」ことは邪魔な要素だと考える人もいると思うんです。『FE』ファンと『無双』ファンの両方のニーズに応えるため、ある程度自動的にキャラクターが動いてくれる「おまかせ」を取り入れました。

臼田　アクションが苦手な人は、作戦をじっくり練ることでクリアできますし、アクションを存分に楽しみたいという人は、仲間の指示を「おまかせ」にしてどんどん戦ってもらえればと。必ず、その人に合った攻略方法が見つかると思います。

早矢仕　「押しつけがましくならないように」ということは常に考えていましたね。

臼田　前回お話しした「レベルアップ演出のオンオフ」もそうですが、オプション的な設定についても、幅広い選択肢から選べるように意識しています。

三すくみの相性と必殺の一撃

『FE』では戦略の基本となる「三すくみ」。原作同様、本作にも「剣は斧に強く、斧は槍に強く、槍は剣に強い」という三すくみの相性関係があり、有利な武器で戦うと敵に与えるダメージが増えるのだ。また、相手のスタンゲージを削り切ると敵単体に「必殺の一撃」を繰り出せるが、三すくみで有利な相手なら、周囲の敵をも巻き込む強力な「必殺の一撃」を繰り出せる（右の画像）。相性は、キャラクターの頭上に表示されるアイコンを見れば一目で判別可能だ。





⬆三すくみで有利な相手には、金色のスタンゲージが表示される



⬆スタンゲージを削り取ったときの必殺の一撃。これは敵1体に対しての攻撃だが、十分強力だ



⬆下向きの矢印アイコンが出ているのが有利な相手。積極的に戦いを仕掛けていこう

戦闘システム

キャラクターの「ロスト」



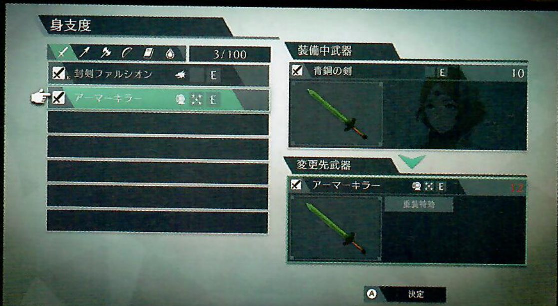


⬅⬆本作ではクラシックとカジュアルの2つのモードを選べる。クラシックでは、味方が負傷するとロスト演出が入り、以降のバトルに参加できなくなる。ただしロストしたキャラクターは死亡するわけではないので、以降のストーリーにも登場してくれる

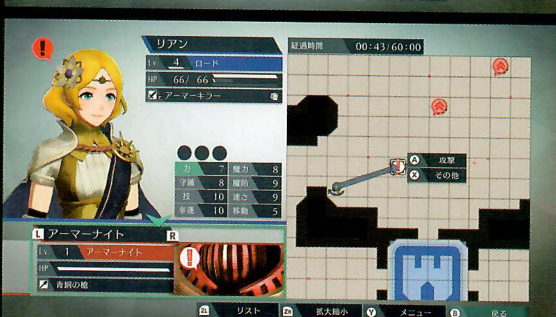
武器の特性と特効



「特効」の特性を持つ武器は、特定の相手に対して何倍ものダメージを与えられる。三すくみで有利な相手以上に、圧倒的優位に立つことができるだろう。ただし、当然ながら敵がこちらに対して効果的な特効武器を持つ場合もある。特効が発生しているかどうかは、頭上の「！」アイコンで判断することができる。戦況を大きく変える可能性があるので、表示された場合はいつも以上に気を配ろう。



⬅アーマーキラーは「重装特効」の武器。分厚い鎧に身を包んだアーマーナイトに対しても、大ダメージを与えられる。特効武器は、他にもさまざまな種類がある



⬅白い「！」はこちらから相手への特効、赤い「！」は敵からこちらへの特効の発生を示す。赤い「！」アイコンが見えたら他の味方に助けてもらうのも手だろう

判明済みのシステムおさらい

ダブル　2体のユニットで、連携して敵に立ち向かうことができるシステム。例えばペガサスナイトの味方とダブルで連携すれば、空を飛べない歩行ユニットでも、谷の向こうまで一緒に移動することができる。

絆システム　戦場で仲間と共に協力して戦うことで、「絆」が上がっていく。絆が一定以上溜まれば絆レベルがアップし、レベルアップ時には掛け合いが発生。絆レベルに応じた報酬を得ることもできる。



⬅作品間を越えたキャラクター同士の「絆」の深さを垣間見ることも

キャラクターチェンジ



⬅⬆戦場では、最大4人の操作キャラクターを出撃させることができ、好きなタイミングでキャラクターチェンジが可能だ。強敵が近くにいるとき、集中攻撃を受けてピンチのときなどはその仲間に切り替えて、自分で操作することができる。マップ画面での指示と自分での操作、2つをうまく使い分けて、広大な戦場をカバーしよう

「ロスト」の緊張感を味わってほしい!

―― キャラクターが「ロスト」するかどうかについても、選択できるとか。

臼田　ロストが無い『FE』って、あり得ないですよね（笑）。『覚醒』でも『if』でも、カジュアルとクラシックを選択することができましたし…。

早矢仕　絶対に入れないとだめだな、と（笑）。ただ、少しずつキャラクターを成長させていく『無双』シリーズにおいて、一瞬のミスでキャラクターをロストしてしまうのはかなり厳しいので、縛りプレイというわけではないですが、選択肢の1つとしてカジュアルとクラシックを用意しています。

臼田　クラシックで進めて、全員ロストせずにクリアを目指す遊び方も当然できます。

―― 途中からカジュアルとクラシックを切り替えることはできますか?

臼田　クラシックからカジュアルへ変更すれば、ロストしたキャラクターは全員復活します。

早矢仕　その逆の、カジュアルからクラシックへの変更はできないようになっています。プレイスタイルに合わせて好きな方を選んで頂ければと。

―― 例えばですけど、主人公以外全員ロストしてしまったら、1人で戦っていかなければいけなくなるということですよね?

臼田　もちろんそうなります。私も『紋章の謎』で存分に味わいましたけど（笑）、ロストによる「戦場の緊張感」をぜひ感じていただきたいです。

早矢仕　キャラクターを救援する場面など、今までの『無双』ではあえて無視する手もありましたが、「何としても助け出さねば!」という気分になると思います。より戦略を練る必要も出てきますし。

臼田　「杖」で仲間を回復することもできるので、効果的に使っていただければと。

―― 杖は武器の1つなんですか?

臼田　今作では、回復用のアイテムの1つとして登場します。自分にのみ使える傷薬、仲間を回復できる杖といった違いがありますね。

―― 的確なキャラクターチェンジも重要になってきそうですね。戦場で操作できるキャラクターは最大4人ということですが、5人以上選んで出撃できたりはするのでしょうか。

臼田　さらに多くの味方を出撃させられるマップもあります。プレイヤーが操作できるのは4人までで、それ以外の味方には指示を出して戦ってもらうことになりますね。さらに、マップによっては途中で新たな仲間が増えていく場合もあります。

『FE』各シリーズから登場する多彩な武器

―― 武器に関しては、「アーマーキラー」のような原作準拠の武器もたくさん出てくるようですね。

臼田　青銅・鉄・鋼といった基本的なものから、ポールアクスにドラゴンランスなど、いろいろな特性の武器が出てきます。

―― 『FE』シリーズ各作品から、多彩な武器が登場すると。

臼田　ただ「伝説の武器」については、今回の参戦作品に出てくるもののみとなります。伝説の武器は、キャラクターと対になって初めて意味がある物ですし。

―― そう言えば、今回明らかになった画面に「2P参加可能」の文字がありましたね。協力プレイはTVモードとテーブルモード対応とのことですが、画面は分割ですか?

臼田　はい、画面分割でそれぞれプレイできます。また、Switch版はおすそ分けプレイにも対応しています。

―― なるほど。今回はシステムを中心にいろいろとお聞きしましたが、そろそろお時間となります。それでは、読者へのメッセージをお願いします。

臼田　近々、新しい動画をお見せできる機会があると思いますが、戦略の深さにぜひとも注目してください！　ユーザーの皆さんが、私にも思いつかないような攻略の仕方を見つけ出す場面もたくさんあるかと思います。システム的には戦略面を重視していますが、もちろんアクション部分も手は抜いていません。今回は解像度1080p、フレーム30fpsの動作が基本ですが、オプションの設定で解像度720p、フレーム60fpsでも動作しますので、アクション重視のゲーマーの皆さんにも見ていただければと思います。

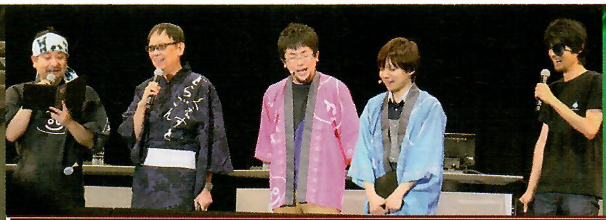
早矢仕　発売日まで1か月と少しとなりましたが、プレイアブルキャラクターについては、これから畳みかけるかのように続々と発表していきますので楽しみにしていてください。『if』『暗黒竜』関連のほか、キャラクター以外の情報についても、まだまだお伝えしたい要素がありますので、ご期待ください。

「プレイアブルキャラクターは畳みかけるかのように発表していきます」（早矢仕）

歴代の『無双』シリーズでも随一の戦略性です（臼田）









DQX・DQXI・DQB2の新情報をお届け
ドラゴンクエストヘッドライン
DRAGON QUEST HEADLINE

ニンテンドー3DSやNintendo Switchで遊べる『ドラゴンクエスト』（以下『DQ』）のいろんな情報をお届けするコーナー！『DQX』を読者と遊ぶチーム「ニンドリ乱取り組」の活動報告もお伝えします。

DRAGON QUEST 夏祭り 2017

『DQXI』開発者座談会や新作発表に歓喜 大いに盛り上がったDQ夏祭り2017

8月5日と6日に東京ビッグサイトにて開催された、DQ30周年を締めくくるイベント「DQ夏祭り2017」。会場では新作タイトルの発表や実況プレイの配信などが催されました。その中でも印象的だったのは発売間もない『DQXI』の開発者座談会。新搭載の「しばりプレイ」について、『DQ』の生みの親・堀井雄二さんは「しばった項目として何個かあると、



堀井さん、かいしんの仕様を語る!

オチを入れたくなっちゃうんですよね。例えば『DQⅢ』の遊び人。なので、しばりプレイの4つ目のオチは…恥ずかしい呪いがいいかなと！」と語りました。テキストは堀井さんが全部書いていて、なかには恥ずかしすぎてボツになってしまった呪いもあったそうです。

主人公だけに起きるはずかしい呪い



⬆話しかけようとしたり、戦闘中に突然動けなくなる

2日間で1万人来場!

『DQXI』のすれちがい通信もすごかった!



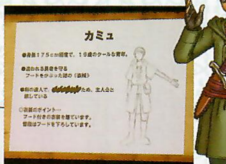
⬆新ゲームの体験やグッズ販売、飲食コーナーなどで会場は大賑わい！



『DQXI』キャラクター発注案を初披露

⬇鳥山明先生にデザインをお願いする際に渡した設定書が本邦初公開。これをもとに現在の形に!



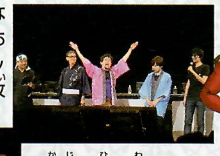


⬆主要キャラの中で一番変化が大きかったカミュ。鳥山先生の発想力はスゴイ！



3DS版vsPS4版プロデューサー対決

⬇まず3DS版のふしぎな鍛冶を出来具合で競いあい、次にPS4版のマジックスロットはコインの枚数で勝負しました





⬆鍛冶は引き分け、スロットは3DS版横田Pが勝利。負けたPS4版岡本Pは罰ゲームでシルビアのものまねを披露



大ヒットしたブロックメイクRPGの続編 『DQビルダーズ2』がSwitchに初登場!

DRAGON QUEST BUILDERS 2 ドラゴンクエストビルダーズ2

『DQⅠ』と同じ世界「アレフガルド」が舞台で、あらゆる物がブロックで表現された世界観が特徴の『DQビルダーズ』。続編の開発はまだ初期段階で、主人公もまだ仮の姿。会場では新機能について、いくつかお披露目しました。



⬅前作では基本的に1人での冒険だったが、今作では仲間と一緒に冒険できるように!?



⬆『2』では空を飛んだり水中を泳いだりできるようになって遊びの幅が広がりました

2画面になって遊びやすくなった! 『DQ』ロト三部作が3DSで復活!

ファミコンで発売され、その後さまざまなプラットフォームにリメイクや移植された『DQ』シリーズ初期3作が、ついに3DSでも遊べるようになりました。いずれも遊びやすく改良して近年登場したスマートデバイス版がベースになっており、3DS版では下画面に世界地図が常時表示されるようになりました。『DQⅠ』（648円・込）と『DQⅡ』（918円・込）は8月10日より配信中で、『DQⅢ』（1620円・込）は8月24日に配信される予定です。



⬆勇者ロトの血を引く勇者となって、闇に閉ざされた世界を救う旅に出る物語



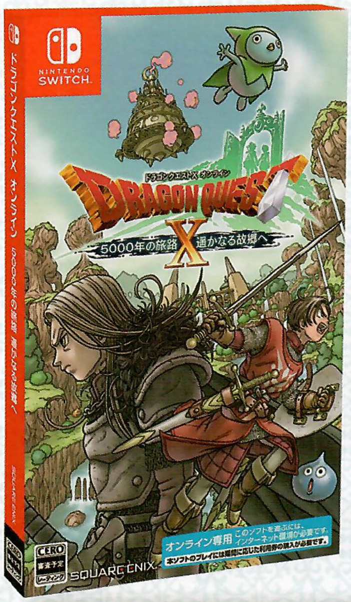
⬆前作から100年後が舞台。勇者の血を引く子孫たちがハーゴン討伐の旅に出る



⬆16歳の誕生日を迎えた勇者が、闇の世界から来たバラモスを倒すために旅立つ



今度の冒険の舞台は5000年前の世界!?
『DQX』新たな追加パッケージ第4弾11月16日発売!



『DQX』の新バージョンとなる追加パッケージ『ドラゴンクエストX　5000年の旅路 遥かなる故郷へ オンライン』が発表され、発売日が11月16日に決定しました。パッケージアートやプロモーションムービー（掲載画像はその一部）も公開され、新たな旅立ちを予感させてくれる内容になっていました。なお、プレイするにはバージョン3までのソフト及び、プレイ権利が必要とのことです。


←空中に浮かぶ建造物にはお城らしきものが見える


↑新たに訪れることになるであろう町の様子。今のところ、人間以外の種族の姿は確認されていない。今回の物語は人間が中心？　早くこの世界に行ってみたい！

↓物語の重要人物と思われる人物の姿もチラリ！　その背後に見える物体は…!?




↑新キャラクターも続々登場。ティータイムを楽しむ女性と黒猫の姿も。主人公とどのような形で出会うことになるのだろうか？

初出し!

ドラゴンクエストX　5000年の旅路 遥かなる故郷へ オンライン
■スクウェア・エニックス　■11月16日予定
■パッケージ版（ダウンロード番号封入）、ダウンロード版ともに4104円（込）
■RPG　■CERO審査予定　■対応モードとプレイ人数:TVモード（1人）テーブルモード（1人）携帯モード（1人）　■オンライン専用　※Wii U版も同時発売
» Nintendo Switch

11月から安西崇さんが新ディレクターに就任

バージョン2からディレクターを務めてきた齋藤力さんが、バージョン3期間で退くことが発表されました。後任者はチーフプランナーの安西崇さんが新ディレクターに就任しました。

今月の乱取り組

『DQ』連載ページのリニューアルに伴い、『DQX』のニンドリ公式チームにも大きな変化が。その前にNintendo Switch版のβテスト体験レポートをお届けします。

持ち寄って遊ぶのが楽しい! ベータテストでSwitch版を体験

7月19日から8月10日まで、Switch版『DQX』のベータテストが実施。編集部メンバーも参加して、新ハードでのプレイ感覚を体験しました。まず驚いたのが、グラフィックのクオリティ向上。キャラクターの顔などがきめ細かく描かれ、指の表現もハッキリしています。これは9月6日のアップデートでWii U版などにも適用され、全ハードの標準となるそうです。そしてなんといっても、携帯モードで楽な姿勢で遊べるのが便利。通常の外付けキーボードは使えなくなりますが、みんなで本体を持ち寄って、チャット代わりに直接会話してプレイすることもできます。据え置き機のクオリティを3DS版同様の手軽さで持ち運びつつ、じっくり遊びたいときは大画面でプレイという、Switchのコンセプトは『DQX』と相性バッチリ。9月21日の製品版スタートが待ち遠しいっ。


←顔の描写がくっきりしてよりかわいらしく。細やかな指の表現にも注目


↑5年前は各自がWiiを持ち寄ってやっていた編集部のプレイスタイルが手軽に


←ソフトウェアキーボードは半透明表示。変換も賢い

さらばアンジェロ　新リーダーまさとへバトンを渡し笑顔でお別れ

7月30日のチームイベントは、重大発表の日。先月号で告知されていたこともあり、集まったメンバーもリーダーが交代するのではと、緊張した様子でした。そんな心情を察してか、アンジェロは登場するなり「どうも、リーダーです（このあと交代します）」と、前フリなく大事なことを言い放ちました。本人いわく、理由は「救世主を探す旅に出る」とのこと。スピリチュアルな話でむりやりみんなを納得させると、メギストリス城の大使室へ赴き、リーダーの座をまさとに譲りました。終始ドタバタでしたが、約5年間アンジェロが見てきたチームは、新リーダーまさとのもと、体制を刷新。読者から選出したサブリーダーも設け、より読者が主導で楽しめる場として生まれ変わります。アンジェロさんお疲れ様でした。そして今後は新体制に！


←しぐさを駆使し、バトン代わりに大根を渡す謎の儀式



↑プクレット村に集まり、パレードダンスでお別れ。笑顔で見送り！

チームメンバーへ重要なお知らせ

『DQX』単独の連載終了＆リーダーの交代に伴い、チームの運営方針が変更となります。詳しくは「目覚めし冒険者の広場」内のチーム掲示板をご覧いただき、「新体制になってもチームに残っていたい！」という方は、返信などで申告をお願いします。

・申告期限:9月14日ごろ

※特に返答が無かった方はチームから外れてしまいますのでご容赦ください。

読者同士で遊ぼう! ニンドリ乱取り組 新規メンバー募集予告

9月29日は、チーム結成5周年！　Nintendo Switch版も発売されるということで、この前後で新たなメンバーを迎える会ができたらと思います。開催日時は9月21日発売のニンドリ11月号を見てね。

期待作目白押し！

新作ソフトラインナップ

NEW SOFT LINEUP



スーパーマリオ オデッセイ

» Nintendo Switch

GC『スーパーマリオサンシャイン』以来、約15年ぶりとなるマリオの箱庭アクション。今回は帽子の能力などについてお届け！

■任天堂　■10月27日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに価格未定　■アクションアドベンチャー　■3Dアクション
■CERO審査予定　■対応モードとプレイ人数:TVモード（1〜2人）テーブルモード（1〜2人）携帯モード（1人）　■amiibo対応



キャプチャー能力でマリオが大変身！

マリオと一緒に冒険するパートナーは、帽子の国の住人「キャッピー」。マリオの帽子に変身して、ふだんはマリオの頭の上にいる。キャッピーを投げれば、遠くから敵を攻撃したり、空中で足場になったりと、冒険を大いに助けてくれる頼もしい相棒だ。そしてもっともすごい能力が「キャプチャー」。敵キャラクターをはじめ、生き物や機械など、あらゆるものにマリオが乗り移って操ることができるのだ！



⬆帽子が当たった瞬間、マリオは吸い込まれるように対象に乗り移る。敵のみならずニュードンク・シティの住人、ニュードンカーにもこの通り！





ティラノサウルス



⬅⬆肉食恐竜のティラノサウルスもキャプチャーが可能！　マリオが乗り移ることで、巨体を活かしたアクションができる!?



ミルゾウ

⬆⬅今回初登場の敵キャラクターの「ミルゾウ」。サングラスを下ろすと、目に見えない足場などが見えるようになる不思議な力を持つ。意外にも足は速い

ハンマーブロス



⬅ハンマーブロスに乗り移ったマリオ。Joy-Conを素早く振ると、ちょっと早くフライパンを投げられるのだ



バブル



⬅『スーパーマリオ』シリーズでおなじみの敵バブルもキャプチャーができる。乗り移ると溶岩の上を移動したりジャンプしたりできる！

電線

➡キャプチャーは生き物ではない物体にも有効。例えば電線をキャプチャーすれば高層ビルを楽に移動できる！



とある地球を舞台にマリオが駆け巡る！



⬆砂の国で乗れる「ライドン・バス」。コインを支払うことで、全力疾走で起伏の激しい砂漠を走り抜けることができる！

クッパにさらわれたピーチ姫を助けるため、キノコ王国から飛び出して「とある地球」を冒険することになるマリオ。高層ビルが並ぶ大都会、太古の生物が存在する滝の国、砂漠と氷が共存する国、不思議な景色が広がる料理の国など、不思議な国々を訪れていく。マリオは各国に点在する「パワームーン」を集めていき、移動手段の飛行船「オデッセイ号」をパワーアップさせ、行動範囲を広げていく。

国を移動する乗り物「オデッセイ号」



⬆国々の移動には帽子の形をした「オデッセイ号」に乗って移動する。冒険中に集めたパワームーンの数に応じて、行ける範囲が増えていく

各国にあるローカルコイン



⬆各国には「ローカルコイン」と呼ばれる地域専用のコインもある



⬆いろんな場所に土管が存在する。中に入ると懐かしのドットマリオの姿になって、壁を自由に移動できる。音楽も懐かしいピコピコ音の8bitテイストに♪

砂の国「アッチーニャ」



➡砂の国に生息するサボテン。うっかりぶつかるとマリオの鼻にトゲが刺さってしまう

料理の国「ボルボーノ」



➡美食ツアーで人気No.1の国。街には色とりどりの食材が並び、火山には巨大なナベが！

コック鳥



⬆ボルボーノに生息する食いしん坊の「コック鳥」。コック帽をかぶった見た目の通り、料理も得意のようだ。マリオと戦うことになるのだろうか？

公式Twitterからも新情報

今作の公式Twitterアカウント（@mario_odysseyJP）では、ディレクターの元倉さんが日々新情報を発信中。そのなかで初めて明らかになった要素をピックアップ。



⬆オデッセイ号にある地球儀はただのオブジェではない。帽子を当てて行きたい場所を指定するだけで、目的地まで自動操縦で行ってくれる



⬆過去作ではマリオが高い場所から落ちるとダメージを受けたが、今回は落下直後に少ししびれる程度でダメージなし。うっかり落ちても大丈夫だ

マリオの歴史を感じられる新旧いろんな服が登場！

今回のマリオはさまざまな服に着替えて冒険ができる。服のバリエーションのなかには、過去に発売されたゲームで着ていた服もあるようだ。そこで、現在確認ができる服を原作と見た目を見比べてみたぞ。

スーパーマリオメーカー for 3DS



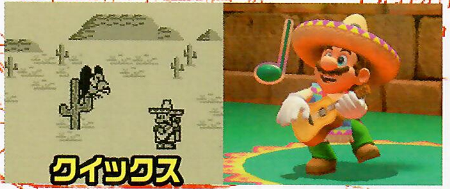
⬅原作ではパッケージやタイトル画面などに登場したビルダーマリオ。今回はどんな能力を持つのかが気になる

マリオオープンゴルフ



⬆アメリカンなカラーリングや星模様が印象的なシャツとつなぎは、ゴルフウェアが元になっている

クイックス



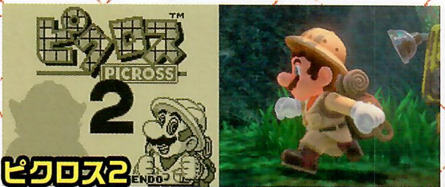
⬆ゲーム終了時のスコアに応じて、マリオがいろんな国の衣装を着ていた。これはメキシコでの姿がモチーフ

ヨッシーのクッキー



⬆マリオがコック姿になったのはファミコン版のみ。見比べるとスカーフの締め具合がちょっと違うね

ピクロス2



⬆原作では探検家の服を着てピクロスを解いていったマリオ。背中に背負う荷物などの雰囲気もそのまま再現

ドラゴンボール ゼノバース2 for Nintendo Switch

COMING SOON 発売直前!



Nintendo Switch

タイムパトローラーになって、ドラゴンボールの歴史を守るという、今までにない体験が楽しめる！　オンラインプレイもアツイ！

■バンダイナムコエンターテインメント　■9月7日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7344円(込)※ダウンロード版は10月3日まで6609円(込)　■対戦格闘アクション　■ドラゴンボールアクション　■CERO12歳以上　■対応モードとプレイ人数:TVモード(1～2人)　テーブルモード(1～2人)　携帯モード(1人)　■通信:インターネット通信(1～6人)　ローカル通信(1～6人)　■期間限定特典:「レジェンドパトロール」を遊べるようになるダウンロード番号、早期購入特典:「本編全キャラクター」解放ダウンロード番号同梱

改悪されたDBの歴史を元に戻せ!

AGE850、歴史支配を目論む魔神ドミグラによって、本来の歴史から内容が変わってしまった時代があった。そこに1人のタイムパトローラー（前作の主人公）が現れ、激しい闘いの末、事件は収束した。2年後、AGE852になった現在でも歴史改変は発生が続いている。時の界王神は老界王神の力を借り、タイムパトロールを組織化し、トランクスとともに新たなタイムパトローラーを募ることに。今作の物語は、人材募集を見た主人公が新米タイムパトローラーになるところから始まる。





➡歴史は巻物の形に収められている。禍々しい色を放っているものは歴史改悪されたもの



⬅⬆主人公やトランクスが改悪された歴史に赴くと、何者かの影響でより強力になった敵や、異なる展開へ発展している場面に遭遇する











➡主人公は種族の特性を生かした「覚醒技」を使うこともできるようになるぞ

新米タイムパトローラーになって任務を遂行

主人公はプレイヤー自身。キャラクターメイキングで自分好みのキャラクターを作ろう。種族は「地球人」「サイヤ人」「ナメック星人」「フリーザー一族」「魔人」の5種類があるぞ。



⬅自分好みに設定しよう。性別がある種族は男女も選べる

➡活動拠点となるコントン都。インターネットに接続すれば他のプレイヤーと交流も可能だ





⬅飛行ライセンスを取得すれば空を飛んで移動ができるようになるぞ

[期間限定特典]※

AGE850の出来事を描く前作『ドラゴンボール ゼノバース』の物語

前作の魔神ドミグラとの闘い「レジェンドパトロール」が今作でも追体験可能に。一部の仕様は異なる部分もあるが、ストーリー自体はバッチリ楽しめるぞ！

➡歴史の支配を目論む魔神ドミグラを倒そう





⬅他機種版で配信されたDLCも遊べるぞ

※パッケージ版は2017年12月31日生産分まで封入、ダウンロード版は2017年12月27日配信分まで付属致します。
※前作『ドラゴンボール ゼノバース』の「タイムパトロール」と一部仕様が異なる場合があります。
※前作『ドラゴンボール ゼノバース』の舞台「トキトキ都」を探索することはできません。

総勢87キャラクターが繰り広げる迫力のバトル

今作はアニメや映画に登場するキャラクターがたくさん登場。3Dで描かれた美しいグラフィックで、アニメのような滑らかな動きで戦いが楽しめる。バトルシステムは、飛び回る相手を自動で追いかける「オーラバーストダッシュ」、姿を消しながら素早く移動する「バニシングステップ」などがあり、簡単操作でドラゴンボールならではの駆け引きが楽しめる。



↑一部のキャラクターは闘いの途中でプレイヤーの任意で変身が可能。孫悟空なら超サイヤ人になれるぞ！



➡コスチュームのバリエーションも豊富。激しい闘いでボロボロになった道着姿も選べる



↑連続で攻撃を当てればコンボに。岩山や地面が近くにあれば叩き付けたりもできる

Switch版の新要素！ モーション操作で究極技が撃てる！

Nintendo Switch版は、Joy-Conを右手と左手に持って、超かめはめ波やファイナルフラッシュ、魔貫光殺砲といった技を撃つポーズを取れば、究極技を放つことができる。ポーズのとり方は画面に記載されているので、それを真似てやってみよう。



↑超かめはめ波を撃つ場合は、まず両方のJoy-Conを後ろに引いて構えよう！

↓そしてそのまま2つのJoy-Conを前に突き出すと、操作キャラクターも同じように構え始め…





↑このように究極技を撃つことができるぞ！ 技を撃つには技力が必要なので、究極技を撃つ前に必要技力が溜まっていることを確認してこう

仲間と協力して挑むオンラインマルチプレイ

Nintendo Switchをインターネットに接続すれば、最大3人で臨む「パラレルクエスト」、最大6人で共闘する新任務「エキスパートミッション」、凶悪な敵に立ち向かう「レイドボス来襲イベント」などが楽しめるぞ。任務を達成すると、経験値やゲーム内の通貨「ゼニー」、技や装備を購入できる「TPメダル」などを獲得できる。ほかのタイムパトローラーたちと協力して、さまざまなミッションに挑もう！



↑エキスパートミッションでは巨大な大猿と戦うこともある。力を合わせて倒そう！

↓レベル1から99まで上がっていくレイドボス戦「討伐イベント」。レベル99になった時点で倒すことができれば討伐成功！「討伐報酬」をゲットできるぞ





↑レベル99の敵がループで登場し、貢献度を競う「貢献度争い」。レイドボス来襲イベントは参加することでさまざまなイベント報酬が貰える！

[早期購入特典]
全キャラ早期解放ダウンロード番号

通常はゲームを進めていかないと選べないキャラクターたちが、パッケージ版に同梱されているダウンロード番号を入力することで、購入後すぐに全員使用可能（DLCキャラクターは除く）になる。ダウンロード版は10月3日までが付属期間となっている。発売後、すぐに友達との対戦やオンライン対戦を楽しみたい人は要チェック！



※他機種版の有料DLCで追加配信したキャラクターは含まれません。
※追加されるキャラクターは、ストーリーを進める事でも入手可能です。
※ダウンロード版の特典付属期間は2017年10月3日までとなります。

ONE PIECE アンリミテッドワールド R デラックスエディション

COMING SOON 発売直前!



Nintendo Switch

3DSやWii Uで発売された『ONE PIECE アンリミテッドワールド R』がパワーアップ。麦わらの一味vs孤高の海賊が楽しめる！

■バンダイナムコエンターテインメント ■8月24日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに5184円(込)
※ダウンロード版は9月20日まで4665円(込) ■アクションアドベンチャー ■CERO12歳以上
■対応モードとプレイ人数:TVモード(1〜2人) テーブルモード(1〜2人) 携帯モード(1人)

麦わらの一味となって未知なる舞台で大冒険!



プレイアブルキャラクター
モンキー・D・ルフィ
一味の船長。ギア2の瞬間移動で素早い移動や回避も可能

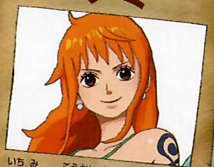
『ONE PIECE』の原作やアニメでおなじみの舞台を冒険し、さまざまな敵とのバトルが楽しめる本作。Wii U版よりも解像度やフレームレートがアップしているほか、後に配信された「クエスト」や仲間たちの「コスチューム」が合わせて51種も収録されているぞ。

プレイアブルキャラクター
ロロノア・ゾロ



一味の三刀流の剣士。圧倒的な攻撃力で攻められる。障害物も一刀両断

プレイアブルキャラクター
ナミ



一味の航海士。敵からアイテムを盗めるほか、落雷で麻痺状態にもできる

ドラマ、バトル、クエスト 未知なる島を大冒険!!

アドベンチャー

冒険の舞台である「忘れられた島」では「エニエス・ロビー」や「パンクハザード」など、作中に登場したおなじみの場所に似たステージが数多く登場。広大な世界を仲間とともに冒険し、待ち受けるボスたちをアクションで倒して物語を進めていこう。冒険の拠点となる「トランスタウン」では酒場でクエストを受注でき、無事にクリアできればお金やアイテムが入手可能。手に入れた素材を使えば、キャラクターの強化や街の発展もできるぞ。



➡ヤドヤに話しかけてクエストを受注。内容は怪獣退治やアイテム収集などさまざまだ

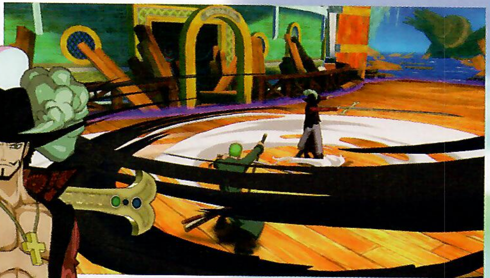


➡表示されるボタンをタイミング良く押すことで虫を捕まえる「虫捕り」



⬅流れてくるマーカーにあわせてボタンを押して魚を釣るミニゲームも





⬆ゾロを操作してミホークに挑む一騎打ちのクエストも登場



⬆パンクハザードではシーザーとルフィの戦いが！

Joy-Conの2人協力プレイ対応



⬆テーブルモードとTVモードで2人協力プレイが楽しめる。2人の力を合わせて強敵に挑もう！

ORIGINAL STORY

「忘れ去られた島」で待つ新たな敵



「ひとつなぎの大秘宝」を求めて新世界の海を進む麦わらの一味は、不思議な能力を持つタヌキ「パト」と出会う。「ある島に行きたい」というパトの希望で通称「忘れられた島」の唯一の街「トランスタウン」にやってきたが、ルフィ以外の仲間たちが何者かにさらわれてしまった。そして街の周辺にはこれまでの冒険で訪れた激戦の地に似たフィールドが現れ、さらにシーザーやクロコダイルたちが立ちはだかった。

何とかさらわれた仲間たちを助け出したルフィは、その地や強敵がパトの能力で作りだされたものだと気付く。真相を問いただされたパトは「親分」と呼ぶある人物をかばうが…。

「赤の伯爵」「孤高のレッド」等の異名を持つ海賊

レッド

CV:山路和弘

白ひげやロジャー等と同世代で、彼らと渡り合う力を持っていた。投獄されていたが脱走し、再び海賊王の称号を求め暗躍する







宿屋と酒場を切り盛りする女主人

ヤドヤ

CV:斉藤佑圭

街ではアイドル的な存在。年齢性別を問わず周囲からの信頼が厚い



不思議な能力を持つタヌキ

パト

CV:TARAKO

植物の葉っぱに文字を書くことで自由にものを作り出すことができる能力を持つ



プレイアブルキャラクター ウソップ

一味の狙撃手。得意の狙撃でのピンポイント攻撃のほか援護能力にも長ける

プレイアブルキャラクター サンジ

一味のコック。隙の小さい攻撃を活かしたラッシュが可能。得意の料理で仲間をサポートも

プレイアブルキャラクター トニートニー・チョッパー

一味の船医。仲間のHPや状態異常を回復可能。人の姿に変身する力を持つ



多彩なキャラクターで様々なバトルを楽しめ!

バトルコロシアム

「バトルコロシアムモード」では、いろいろなタイプのバトルが楽しめる。群がる敵を全て倒す「大乱戦」、続々と襲い掛かるボスを相手に勝ち進む「ボスラッシュ」、2人もしくは強敵とバトルする「バトルロイヤル」、強敵との1対1のバトル「デュエル」から選んで戦おう。麦わらの一味以外のボスキャラクターも、プレイアブルキャラクターとして使用可能だ。

1対1のバトルや…



➡「デュエル」ではお互いの技をぶつけ合っての対等な戦いが楽しめる



➡⬇コロシアムで、ドフラミンゴが開催する大会にローとともに参加するという物語が展開

大群と大乱戦!



➡「大乱戦」では難易度が上がると倒す人数も増えていく



プレイアブルキャラクター ニコ・ロビン

一味の考古学者。ハナハナの実の能力で敵を一網打尽にできる。石碑でアイテムも入手可能

プレイアブルキャラクター フランキー

一味の船大工。ビームやロケットランチャーなど派手な攻撃を持つパワー自慢

プレイアブルキャラクター ブルック

一味の音楽家。音楽で味方を強化したり、敵を眠らせる、凍らせるなどの能力で味方を支援

バトルコロシアムのプレイアブルキャラクター

- ポートガス・D・エース
- ジンベエ
- トラファルガー・ロー
- ボア・ハンコック
- クロコダイル
- バギー
- シャンクス
- 白ひげ
- 赤犬
- ドンキホーテ・ドフラミンゴ
- 藤虎

⬆藤虎は隕石を落とすという最強の必殺技と抜刀術で戦える

NEW SOFT LINEUP

マリオ＆ルイージRPG1 DX

3DS

2003年にGBAで発売された『マリオ＆ルイージRPG』シリーズの第1作がデラックスな内容になって3DSに登場！

■任天堂 ■2017年秋予定 ■価格未定 ■RPG ■ブラザーアクションRPG ■CERO全年齢 ■1人プレイ用
■通信:ローカルプレイ× インターネットプレイ× ダウンロードプレイ× すれちがい通信× ■amiibo対応



シリーズ第1作をパワーアップしてフルリメイク！

3DS版ではグラフィックがパワーアップしているほか、マップ画面やUIも遊びやすく調整され、難易度も歯ごたえは残しつつ最近のシリーズ作に合わせ調整されている。アクションが苦手な人のために、必ず攻撃を防御できる「きんきゅうガード」など、サポート機能も追加されているぞ。





⬅GBAと比べると一目瞭然。以前遊んだ人も新たな気持ちで遊べる

Upper screen

ピーチ姫の声を取り戻すためマメーリア王国へ！



➡魔女ゲラゲモーナに声を奪われてしまったピーチ姫。しゃべる言葉がすべてバクダン声に！



Upper screen



Upper screen

⬅マリオとルイージはピーチ姫の声を取り戻すため、クッパの協力も得て、ゲラゲモーナを追いマメーリア王国を冒険することに

⬇マリオとルイージが協力することで様々なアクションが可能。通常のジャンプで飛び越えられない場所も2人の「スピンジャンプ」でこのとおり！



Upper screen



⬅バトルでは攻撃時にタイミングよくボタンを押すことで攻撃の威力がアップしたり、回避などもできる。敵に大ダメージを与える特殊な協力技も使えるぞ

兄弟のコンビネーションで難局を乗り越えろ!!



Upper screen

クッパ軍団RPG

3DS版の新要素として、何とクリボーが主役（！）のRPGが用意されている。バトルシステムは本編とまったく違ったものとなっていて、8人のチーム編成がカギとなる戦略的なバトルが楽しめるぞ。

クリボーたちが行方不明のクッパを探す冒険も！



Upper screen



Upper screen

⬆➡マリオとルイージの冒険の裏でどんなことが起こっていたかがわかるのだ



Upper screen



Upper screen

⬆➡3すくみの要素を持つ「とつげき」「ひこう」「えんきょり」のタイプを持つクッパ軍団のユニットを編成してバトル！



Touch screen

⬅バトルに勝利すると新しい仲間が加わったり、経験値が得られる。また勝利時にもらえるアイテム「マメ」でユニットを強化できるぞ





COMING SOON 発売直前!

メトロイド サムスリターンズ

1992年にGBで発売された『メトロイドⅡ』がリアルなグラフィックと新要素を加え、フルリメイク作品として生まれ変わる。

3DS«

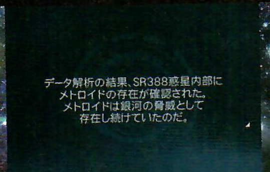
■任天堂 ■9月15日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに5378円(込) ■アクション ■CERO全年齢
■1人プレイ用 ■通信:ローカルプレイ× インターネットプレイ× ダウンロードプレイ× すれちがい通信× ■amiibo対応
■「メトロイド サムスリターンズ SPECIAL EDITION」6458円(込) ■マイニンテンドーストア限定「Newニンテンドー3DS LL サムスエディション」2万304円(込)



⬇危険な能力を持つメトロイドたち。その形態や攻撃方法なども多彩で、サムスを苦しめる







⬆スペースパイレーツのリーダーであるマザーブレインを破壊したサムス。メトロイドとの新たな戦いに挑むことになる

新たな力を得て サムスとメトロイドの戦い、再び

コスモ歴20X5、惑星SR388で発見された浮遊生命体「メトロイド」を生体兵器として利用しようと目論んだスペースパイレーツの野望を阻止したサムス・アラン。しかし、惑星の地下にはいまだ多くのメトロイドが蔓延しており、事態を憂慮した銀河連邦の指令によりサムスは殲滅に向かう。3DS版ではこのメトロイドたちとの戦いに、原作ではなかった新たなアクションや機能が追加されているぞ。





➡グラップリングビームなど、原作以外のシリーズで登場した一部のアイテムも使用可能に



Upper screen





今までとひと味異なるバトルが体験できる 新アクション



スキャンパルス(エイオンアビリティ)



⬅下画面に周囲のマップや破壊可能なブロックを表示できる便利な機能

新アクションには敵の攻撃に合わせカウンターを決める「メレーカウンター」と、エネルギーを消費して使用する「エイオンアビリティ」が新たに加えられた。エイオンアビリティには「スキャンパルス」「ライトニングアーマー」「ビームバースト」などがあり、複数を組み合わせて使用することもできるぞ。



ライトニングアーマー(エイオンアビリティ)

Upper screen

⬆エネルギーを消費する代わりにダメージを無効化できる



⬇ビームを劇的に強化し、セミオートの連射が可能に



ビームバースト(エイオンアビリティ)

Upper screen



メレーカウンター

Upper screen

⬆⬅攻撃にカウンターを決めれば、敵をひるませその間に強力な攻撃を与えることが可能

amiibo

対応amiiboで様々なメリットが



⬆ゲームを有利に進められるリザーブタンクや原作のイラスト資料などが見られるモードを追加

⬆一番近いメトロイドの位置がわかるほか、高難易度モード「フュージョンモード」を開放

NEW SOFT LINEUP

3DS 逆転裁判4

初出し!

■カプコン ■11月22日予定
■パッケージ版3229円(込)、ダウンロード版2990円(込) ■アドベンチャー ■法廷バトル ■1人プレイ用 ■CERO全年齢
■通信:ローカルプレイ× ダウンロードプレイ× インターネットプレイ× すれちがい通信× ■限定版「コレクターズ・パッケージ」4309円(込)

王泥喜法介の最初の逆転劇が3DSでよみがえる



ニンテンドーDSで発売された『逆転裁判4』を3DSに移植。それまでのシリーズからメインキャラクターを一新、新米弁護士の王泥喜法介が主人公となり無実の被告人を救うため、法廷で戦っていく。システムを最適化し、会話スキップの選択や、ゲームオーバー時の再開が直前の尋問から可能になるなど、さまざまな点で遊びやすくなっている。



↑グラフィックは3DSに合わせてリファインされ、くっきり見えるようになった。また、立体視にも対応している



↑王泥喜は証人のウソを「みぬく」特別な能力を持つ

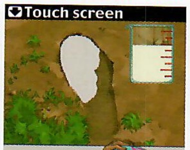


↑事件の証拠品を探したり、関係者に聞き込みなどをして情報を集める

➡探偵パートではカガク捜査で指紋検出をすることも



➡事件現場に残った足跡が誰の物かを特定する足跡鑑定





王泥喜法介 紅いスーツに尖った前髪がトレードマークの新主人公。周囲のみんなにはオドロキくんと呼ばれている。

牙琉響也 検事局ナンバーワンの天才検事。人気のロックバンド「ガリューウエーブ」のボーカリストでもある。

みぬき 謎に包まれている15歳のマジシャン。王泥喜のサポート役として法廷や事件現場で力を貸してくれる。

成歩堂龍一 元弁護士。現在はロシア料理のレストランの片隅で夜ごと背中を丸めるしがないピアノ弾きをしている。

カルチャライズされた海外版も収録

3DS版には国外で発売された英語版も収録。日本語をそのまま翻訳しているのではなく、食べ物や看板などは海外向けにアレンジしている。ちなみに王泥喜の名前はApollo Justice。





↑左が日本版、右が英語版。カツ丼がビーフシチューになっていたり、看板のデザインが海外のものに変更されている

Nintendo Switch モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.

発売直前!

■カプコン ■8月25日予定
■パッケージ版6264円(込)、ダウンロード版5990円(込) ■アクション ■ハンティングアクション ■CERO15歳以上 ■対応モードとプレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)
■通信:ローカル通信(最大4人) インターネット通信(最大4人) ■ニンテンドーネットワーク対応

高解像度になって『MHXX』の狩猟生活が美しく遊びやすく進化!

3DS版の内容はそのままに、Switch版ではTVモードは1080p、携帯モードは720pの綺麗なグラフィックで狩りが楽しめるように。本体を持ち寄っての通信プレイはもちろん、インターネットを介せば3DS版とも一緒に遊べる。データ移行アプリを使えば、3DS版のデータも移行できる。これまで配信されていたダウンロードコンテンツは発売日に一挙配信され、今後は3DS版と一緒に配信されるぞ。



↑ハンターの狩技が当たった時や一部モンスターの咆哮時などにコントローラーが振動するようになった!



⬅狩猟笛を使い始めたばかりの人には嬉しい機能も搭載。クエスト中にメニュー表示後、Rボタンを押すと旋律効果を表示させられる



➡Lスティックボタンを押し込むと地図の拡大縮小がワンボタンで可能に。状況に応じて切り替えよう

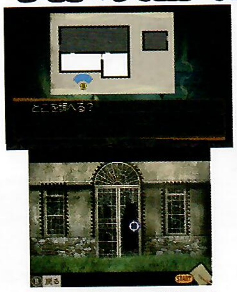
» 3DS 探偵 神宮寺三郎 GHOST OF THE DUSK

発売直前! COMING SOON

■アークシステムワークス ■8月31日予定
■パッケージ版5800円(込)、ダウンロード版5390円(込) ■アドベンチャー ■推理アドベンチャー
■1人プレイ用 ■CERO12歳以上 ■通信:ローカルプレイ× インターネットプレイ× ダウンロードプレイ× すれちがい通信× ■初回特典「FCアレンジ版『探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件』&ニンテンドー3DS専用テーマ「神宮寺しゃべるアニバーサリーセット」ダウンロード番号

事件の真相に迫る神宮寺の調査システム

事件の調査はいくつものコマンドを選んで進行。基本は「移動」で目的地に向かい、関係者に会い「見る」「話す」や「探索」で調査していく。TPS（トークプロファイルシステム）で相手の表情や服装などを窺って情報を引き出していく駆け引きも重要だ。



↑時には「探索」で現場を調べることも。謎を解決すればさらに探索できる範囲も広がる



Upper screen

←調査の基本はやはり人から話を聞くこと



←TPSではいくつかの選択肢から答えを選んでいき、事件の真相に迫っていく

初回封入特典はこの2つ!



↑テーマセットはBGM&ボイス付きでHOMEメニューを着せ替えできる

↓FCアレンジ版。ゲーム性はそのままにビジュアルを一新



Upper screen

» 3DS 世界樹と不思議のダンジョン2

発売直前! COMING SOON

■アトラス ■8月31日予定
■パッケージ版、ダウンロード版ともに6998円(込) ■RPG ■ダンジョンRPG
■1人プレイ用 ■CERO12歳以上 ■通信:ローカルプレイ× インターネットプレイ× ダウンロードプレイ× すれちがい通信○ ■初回生産限定版「世界樹と不思議のダンジョン2 世界樹の迷宮 10th Anniversary BOX」1万584円(込)

5つの新職業の強力なスキルに注目!

いろんな効果を発揮できる技「スキル」には、各職業ごとに覚えられるもののほか、パーティで共有する「ブラストゲージ」を消費して発動する「ブラストスキル」がある。今回は5つの新職業のスキルをチェック!





Upper screen



Upper screen

←ケンカクのブラストスキルは部屋全体に斬撃を放つ強力な技

↑パイレーツのブラストスキルはダイスの出た目に応じた効果が発動する



Upper screen

↓アルケミストは貫通で複数の敵を攻撃できる便利なスキルが使える



Upper screen

↑モンクは周囲の仲間の状態異常と弱体効果を回復できるスキルを持つ



↑不思議な種を投げ、敵の部位をランダムで封じるスキルを持つ

» 3DS 進撃の巨人2 ～未来の座標～

■スパイク・チュンソフト
■2017年予定 ■価格未定 ■アクション ■立体機動アクション&クラフト ■1人プレイ用(通信プレイ時1～4人) ■CERO審査予定 ■通信:ローカルプレイ○ インターネットプレイ○ ダウンロードプレイ× すれちがい通信○ ■ニンテンドーネットワーク対応

拠点を作り巨人から守るミッションが新登場



オリジナルキャラクターを作成して巨人討伐に赴く「ワールドモード」に、拠点を自由に構築するクラフト機能を追加。作った拠点を巨人から守り抜く「拠点ミッション」も用意されているぞ。



Upper screen

↑新たに追加された夜のステージでは、闇の中から巨人が現れる緊張感が味わえる

➡拠点クラフトでは兵団の団員数や家畜小屋などさまざまな要素を操れる!



Upper screen

↓巨人化する能力ももちろん登場。巨人スキルの追加や、巨人の攻撃で建物が壊されるギミックも



Upper screen

↑拠点ミッションでは壁を築いて罠を設け、砲台を設置して巨人に備えるのだ!



Upper screen

» 3DS 真・女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY

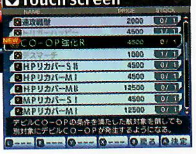
■アトラス ■10月26日予定
■パッケージ版、ダウンロード版ともに6998円(込) ■RPG ■1人プレイ用 ■CERO15歳以上
■通信:ローカルプレイ× インターネットプレイ× ダウンロードプレイ× すれちがい通信× ■初回生産限定版「真・女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY 真・女神転生 25周年記念 スペシャルボックス」1万8144円(込)

スキルや味方の追撃でバトルを有利に

本作のバトルでは、敵の弱点を突く攻撃を繰り出すと、同じ「スタンス」のメンバーが追撃「デビルCO-OP」を行ってくれる。スタンスは主人公の行動や選択肢によって「LAW」「NEUTRAL」「CHAOS」の3つのいずれかに変化する。



Upper screen



Touch screen

↑デビルCO-OPにはレベルが3段階あり、同じスタンスのメンバーが多いほど威力もアップ



←主人公は専用スキル「コマンダースキル」を持つ。先制攻撃ができたり、味方の攻撃力を上げたりとさまざまな種類がある

新たなダンジョンも登場!



Upper screen



↑本作の新規ダンジョン「嘆きの胎」。ここでギリシャ神話の女神デメテルと出会うことになる

Nintendo Switch　よるのないくに2 ～新月の花嫁～

COMING SOON 発売直前!

■コーエーテクモゲームス
■8月31日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7884円(込)※ダウンロード版は9月14日まで7095円(込)　■RPG　■美少女従魔RPG　■CERO15歳以上　■対応モードとプレイ人数:TVモード(1人)　テーブルモード(1人)　携帯モード(1人)　■限定版「プレミアムボックス」1万1124円(込)、「スペシャルコレクションボックス」1万7604円(込)※ガストショップ、Amazon限定販売

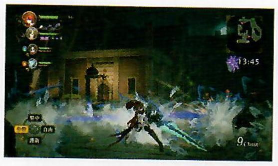
眠らない世界で美少女たちが織り成す戦いの物語

半妖になったアルーシェは、さらわれた幼なじみの巫女リリアーナを助けるため、パートナーのリリィや従魔の力を借りながら戦っていく。

リリィと紡ぐ特別な物語も!



↑親密度が高くなると普段見られない一面が!



↑武器化する従魔は戦闘で攻撃や防御をサポートする



蝶の従魔ファルファラ

↑従魔を仲間にすれば特殊な技で助けてくれる

Nintendo Switch　Champion Jockey Special

COMING SOON 発売直前!

■コーエーテクモゲームス
■9月14日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに8424円(込)※ダウンロード版は9月28日まで7581円(込)　■アクション　■ジョッキーアクション　■CERO全年齢
■対応モードとプレイ人数:TVモード(1～2人)　テーブルモード(1～2人)　携帯モード(1人)

簡単操作で本格ジョッキー体験! 多彩な馬と衣装も登場

Nintendo SwitchのJoy-Conを手綱やムチに見立て、本物の騎手に近い操作でレースが楽しめる。HD振動にも対応しており、リアルな振動が手に伝わってくる。登場する馬は名馬から現役馬まで12000頭!

↓ビギナーのうちはGRスタイルがオススメ。レースに専念できるぞ



GRスタイルでスタートゲージを出そう!



↑モーションIRカメラを使えばユニークな馬が誕生

↓バラエティ豊かな競走馬や騎手衣装もあるぞ



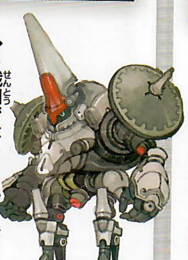
機械の馬も登場

Nintendo Switch　LOST SPHEAR

■スクウェア・エニックス
■10月12日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに6264円(込)　■RPG
■ネオ・トラディショナルRPG　■CERO12歳以上　■対応モードとプレイ人数:TVモード(1人)　テーブルモード(1人)　携帯モード(1人)

「機装」に乗って敵を討て!

カナタたちは冒険中に、古代人が残した機械兵器「機装」を入手する。戦場では圧倒的な力を発揮するが、エネルギーが0になると強制降機してしまう。エネルギーは宿屋で休めば回復できる。



↓戦闘ではATBゲージを半分消費して搭乗可能。攻撃・防御などがUP



↑フィールドではブーストをすることで敵のエンカウントを回避可能

↓機装に乗っていればフィールドの障害物を破壊可能に





Nintendo Switch　リディー&スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～

NEW COMER 初出し!

■コーエーテクモゲームス
■2017年冬予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7884円(込)　■RPG
■錬金術再生RPG　■CERO審査予定　■対応モードとプレイ人数:TVモード(1人)　テーブルモード(1人)　携帯モード(1人)　■ニンテンドーネットワーク対応予定　■限定版「プレミアムボックス」1万1124円(込)、「アトリエ20周年ボックス」2万7648円(込)※ガストショップ、Amazon限定販売

双子の錬金術士が絵画の世界で冒険!

国一番のアトリエを目指す双子の姉妹が、不思議な絵画の世界で冒険。材料を集めたり、魔物と戦ったりしながら、アトリエランクを上げていく。



↑絵の世界では現実世界にはない珍しい材料がいっぱい!

↓戦闘は2人1組、最大6人で行う。前衛が戦って後衛がサポート





スール

リディー

↑姉のリディー(左)はおっとりで天然、妹のスール(右)は小悪魔系でおてんば

Nintendo Switch DL soft　シノビリフレ -SENRAN KAGURA-

NEW COMER 初出し!

■マーベラス
■2017年配信予定　■1000円(込)　■コミュニケーション
■爆乳ときめきクロニクル　■CERO審査予定
■対応モードとプレイ人数:TVモード(1人)　テーブルモード(1人)　携帯モード(1人)　■ニンテンドーネットワーク対応



←『閃乱カグラ』シリーズの主人公・飛鳥と一緒にリフレ。Joy-Conで飛鳥の両手を触って癒してあげよう

➡マッサージは手以外の部位にしたり、道具の使用も可能。HD振動でリアルな感触が伝わってくる!



Nintendo Switch DL soft　ぺんぎんくん ギラギラWARS

NEW COMER 初出し!

■シティコネクション
■2017年秋配信予定　■1800円(込)　■アクション
■CERO審査予定　■対応モードとプレイ人数:TVモード(1～4人)　テーブルモード(1～4人)　携帯モード(1人)



←1985年にアーケードで登場した『ぺんぎんくんWARS』がパワーアップ!

➡インターネット対戦対応。ローカル対戦では最大4人で遊ぶことも!





←ボールを投げ合い、相手の体力をより多く削った方が勝利。ほかにもさまざまなルールがあるぞ!

3DS　たまごっちのプチプチおみせっち ～にんきのおみせあつめました～

NEW COMER 初出し!

■バンダイナムコエンターテインメント
■11月16日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに5724円(込)
■パーティ・バラエティ　■おみせやさんごっこ　■1人プレイ用
■CERO審査予定　■通信:ローカルプレイ×　インターネットプレイ×　ダウンロードプレイ×　すれちがい通信×



←過去作で人気だったお店と新しいお店が合計で10店舗登場。お店を大きくしてロイヤルを目指そう。おきゃくさまとして登場するたまごっちは史上最多の200人!



➡家具を自由に置いてマイルームを作っちゃおう



Upper screen

テーマに沿ってキャラクターをランキング!

ニンドリ キャラクターダービーDX デラックス

毎月テーマに沿って、読者の投票を集計しランキングするコーナー。最近はSNSの影響で、写真を撮る機会が増えている人も多いのかな？ たくさん「いいね！」がもらえそうなキャラたちが大集合です！

今月のテーマ

「いっしょに記念撮影をしたいキャラは?」杯



今月のNo.1 カービィ………… 88pt

イラスト：『星のカービィ ロボボプラネット』

あまりの愛らしさに、写真を撮らずにはいられない!! なカービィが1位。コピーやアクションでいろんなシチュエーションが撮れそうです。中には危険を顧みないチャレンジャーも…!? 25周年記念にパシャリ☆

いろんなコピー能力で撮影したい　北海道／こまきさん(23)

カービィダンスの決めポーズで撮りたい　東京都／ももこ村長さん(19)

口の中に入って撮影　岐阜県／マターさん

2位 マリオ………… 78pt

イラスト：『マリオ』シリーズ

夏だし、マリオサンシャイン風に!　千葉県／ふさこさん

実際に記念撮影したことあります　千葉県／カズトクさん(34)

「記念に撮るならやっぱりスーパースターと！」という意見を集めて2位。2020年にオープンする予定の「SUPER NINTENDO WORLD™」なら実現できるかも!?

3位 リンク………… 42pt

イラスト：『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』

自撮りのときのポーズで一緒に写真を撮ってみたいから　広島県／凛華さん

歴代の勇者全員で集合写真を撮りたい　兵庫県／REINAさん(17)

『BotW』では自撮りもしちゃうリンク。絶景満載のハイラルで、リンクと記念撮影のためのスポットめぐり…なんていうのも楽しそうですよね！

4位 ピカチュウ… 37pt



イラスト：『ポケットモンスター』シリーズ

ほっぺをスリスリされながら撮影したら幸せそう　山口県／イナイレ大好き娘さん(26)

2ショットは僕の夢です　埼玉県／1プレイ10円さん(19)

5位 ネス………… 23pt



イラスト：『MOTHER2 ギーグの逆襲』

一緒にピースして写りたい　埼玉県／鋼牙さん(29)

ハイ チーズ サンドイッチ！と言って一緒に撮るのが楽しそう　佐賀県／任芸好人さん(38)

6位 ルイージ… 14pt



イラスト：『マリオ』シリーズ

記念撮影ぐらい目立たせてあげたいです　神奈川県／プラリネさん

消えていないか確認したい　北海道／キラキラさん(31)

7位～10位のキャラ

◆7位／シオカラーズ『スプラトゥーン』シリーズ 「イカ、よろしく～」のポーズで撮影してみたい!!（愛知県／いろもちさん(14)）

◆8位／テレサ『マリオ』シリーズ 心霊写真にしては可愛いので（奈良県／ヤドンさん(32)）

◆9位／ブルア『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』 一緒にチェッキー！したい（大分県／ともやまさん(12)）

◆10位／メタナイト『星のカービィ』シリーズ おそろいの仮面をつけたい（？？？／？？？さん(15)）

この人もエントリー!? 今月の1票さん

貴重な1票を獲得したキャラを、編集担当が独断でピックアップするミニコーナー。



ミェンミェン

イラスト：『ARMS』

食べログに載せる　東京都／カトウEXさん(31)

――撮影はぜひミェンミェンの実家の「麺天飯食堂」自慢のラーメンと一緒に!? お店の宣伝にもなって、本人にも喜ばれそうですね！

アンケートはがきで集計!! 「好きなキャラ」総合ランキング

先月に続きカービィが1位独走中！ 注目は10位のホタル。『2』で「ヒーローモード」のナビ役での活躍が影響してか、単独での入賞。アオリとのデュエット、また見たい！

1. カービィ………… 225pt 『星のカービィ』シリーズ
2. リンク………… 156pt 『ゼルダの伝説』シリーズ
3. マリオ………… 129pt 『マリオ』シリーズ
4. ピカチュウ 『ポケットモンスター』シリーズ
5. ルイージ 『マリオ』シリーズ
6. ヨッシー 『マリオ』シリーズ
7. ゼルダ 『ゼルダの伝説』シリーズ
8. メタナイト 『星のカービィ』シリーズ
9. リーリエ 『ポケットモンスター サン・ムーン』
10. ホタル 『スプラトゥーン』シリーズ
11. アルム 『ファイアーエムブレム Echoes』
12. モクロー 『ポケットモンスター サン・ムーン』
13. デデデ大王 『星のカービィ』シリーズ
14. インクリング 『Splatoon』シリーズ
15. カムイ 『ファイアーエムブレムif』
16. ルフレ 『ファイアーエムブレム 覚醒』
17. セリカ 『ファイアーエムブレム Echoes』
18. ワドルディ 『星のカービィ』シリーズ
19. クッパ 『マリオ』シリーズ
20. しずえ 『とびだせ どうぶつの森』

アンケートはがきで君も投票してね!

今月の結果はいかがでしたか？ たくさんの投票ありがとうございました！ 次回は「いっしょにご飯を作って食べたいキャラは？」ランキングを発表しますのでお楽しみに♪ そして、今回投票していただく次々号のテーマはコレ!!

次々号のテーマ

仮装（コスプレ）してみたいキャラは? 杯

衣装が素敵なキャラは多くいますが、自分が同じ格好をしてみるならだれがいい？ ハロウィン間近の号で発表予定！

※任天堂ハードに出演、または出演予定のキャラに限ります
※2017年12月号(vol.284)掲載予定



集中連載ニャ！

『ダブルクロス』の開発秘話をスタッフインタビューで紐解く！

龍歴院ニンドリ学会

Wycademy Nindori Conference

Switch版の発売を目前に控え、再燃必至の『モンスターハンターダブルクロス』（以下『MHXX』）。今回は、四天王で新たに二つ名モンスターとなった3頭のデザイニングに迫る！

今月の調査報告 四天王の二つ名をデザインする

ディレクター 市原大輔



『MHXX』ニンテンドースイッチバージョン（P56）の発売まであとわずか！　コラボ防具も合成できるのでお楽しみに！」と、ますます力の入る市原ディレクターが熱く語ってくれました。

モンスターハンターダブルクロス

»3DS

■カプコン　■3月18日発売
■パッケージ版6264円（込）、ダウンロード版5990円（込）
■アクション　■ハンティングアクション　■1人プレイ用（通信プレイ時1～4人）　■CERO15歳以上
■通信:ローカルプレイ○　インターネットプレイ○　ダウンロードプレイ×　すれちがい通信○
■ニンテンドーネットワーク対応

天眼タマミツネのデザイニング

―― 天眼タマミツネ（以下、天眼）の制作には、どのようなコンセプトが？

市原　静と動の緩急をしっかりと出せた二面性を、さらに押し出す形で遊びの部分からタマミツネの二つ名化を考え始めました。『MHX』のときに、個性のひとつとして泡まみれ状態という新しい状態異常になる泡攻撃を作りましたが、実際のところ、ほとんど当たらないんですよね。そこで今回、彼の持つそのオリジナリティーな部分を強化したいと、見せられた企画書に「泡まみれ絶対殺すマン」と書かれていたんです（笑）。

―― （笑）。直球すぎます！

市原　静と動の二面性を特徴付けていくなかで、通常時の無明状態では、相手を泡やられにするためのアクションを頑張る。そして、天眼状態では、泡まみれ状態になったハンターをとにかく執拗に狩ろうとするようにしました。

―― 視力を失っている設定は、その段階からあったのですか？

市原　最初に企画書を見せてもらった段階で入っていたと思います。二面性を押し出したモンスターにしましょうという話をもらったタイミングで、目から狐火が出ている感じが格好良いでしょ、みたいな話をされて。僕も見た目の雰囲気が好みだったので、それでいこうと。あとは、「座頭市」ですね。ふだんは穏やかな盲目の剣客が、いざ悪漢を前にすると鋭い勘を働かせた驚異的な殺陣を見せる。そんなイメージから、無明状態ではまわりが見えていないような動きをさせていますが、天眼状態になるとハンターを確実に感知して襲いかかってくるんです。

―― 目から立ち昇る狐火のような現象について、詳しく教えてください。

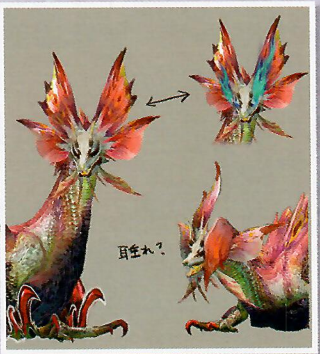
市原　あれは水蒸気によるものですね。泡が割れた音なのか臭いなのか、なんらかの変化を受けて、ばら撒いた泡で外敵を感知したら即座に排除しようと天眼状態になります。その際、筋肉を活性化させるために一気に体温を上昇させていて、目の周りについている分泌液が蒸発を起こし、陽炎のように青い光が見えるんで



←視力を失い、泡を用いた感応力に特化した泡狐竜。その泡に触れし者は、閉じた眼の内に執拗な恨みの炎が渦巻く二つ名《天眼》の真の意味を知る

➡古く、重厚で、強者となった巨獣。雄大な白銀の山嶺と見紛うその存在は、畏怖の念から《銀嶺》と称され、寒地に荒ぶ吹雪の元凶ともいわれている

⬆《青電主》と名付けられた蒼穹の如き煌めきを放つ電竜。発達した電殻で電磁を操り、滑るように空を舞い、空間に巨大な電磁球をも作り出す



⬆視力を失っている表現として挙がった、能面がモチーフの初期案。頭部のヒレで目を隠す姿は、さすがに“違った”とか

〝泡まみれ絶対殺すマン〟な新たな仕組みで天眼を生かす

↓生存競争の果てに視力を失い、本来は淘汰される存在であった天眼。その顔まわりは大きく傷ついている。動モード（天眼状態）で左目から立ち昇る青い炎のようなものは、急激な体温上昇に伴う体液の蒸発に起因する



➡毛づくろいによって肉質を変化させる要素が盛り込まれたデザイン案。なぜ前脚や尻尾の毛が白く硬くなったのかという部分に関しては、おそらく無明状態では雌へのアピールを気にせず、毛づくろいをないがしろにしている可能性が…とのこと





⬅小型恐竜ヴェロキラプトルを参考にした前爪の可動は、通常種にも見られたもの。しかし、この前爪のサイズを大きくした結果、問題が生じてゲーム内モデルでの再調整が必要となった

す。眠っている姿の画像では、よく見ると目ヤニもついていて、傷のせいで目が開けないリアルな描写になっています。

―― そのあたりは、泡に絡めた状態の切り替え方も斬新でした。

市原　“泡まみれ絶対殺すマン”を実現するために、泡やられ状態になったハンターを判別して天眼状態に移行させていますから（笑）。そして、ターゲットもそのハンターへ向きます。モードの切り替え方としては、いままでになかったかもしれないですね。

―― 回避やスキルなどで泡まみれ状態にならなければ、天眼状態で対峙する状況をある程度抑えることができますしね。

市原　そうですね。体力が減ってくると、ほかのモンスター同様に怒りやすくなるので、天眼状態を完全に抑えることは難しいですが、攻略としてはそういう立ち回りの仕方もあるかと思います。ただ、実際に自分がプレイしていて、泡まみれ状態にならないように立ち回ると行動が消極的になってしまうぶん、あまり有効ではなかったですね（笑）。天眼状態になると肉質が柔らかくなる部分もありますし、そこはモードの切り替わりを織り込んだうえで遊んでもらいたいですね。

―― 天眼状態では、泡を含んだ毛づくろい行動で、前脚や尻尾の肉質が軟化しますよね。泡まみれ効果も付加されて。

市原　遊びの強化を考えていくと、どうしても肉質を硬くしがちなんです。柔らかい場所があれば、常にそこが狙われ続けてしまうので。天眼では、毛づくろいで柔らかくなったり硬くなったりする部位を作ることで、ハンターに狙いどころを変えてほしかったんです。

―― そうした遊びの作り込みから、デザインはどのように固められましたか？

市原　天眼はデザインが二転三転したといいますか、桜をモチーフとした鮮やかなピンク色の通常種に対して、どういった方向性にするのかを、けっこう悩まされたモンスターでした。紅葉やモミジをイメージしたデザイン案が初期のものになります。それ自体のコンセプトは悪くなかったのですが、通常種に比べると華がなく、くすんでしまうような印象があったので、別案をお願いしたんです。それで上がってきたのが花魁のモチーフ案ですね。顔がすごく白くて、それ以外の部分が赤や橙色の艶やかな色になっています。方向性はこちらで固めつつも、ちょっと毒々しいかなと。亜種っぽくも見えてしまいますし。それでもう少し色を落として、狐火や花魁といった印象を残しながら、ミズチ（蛟）など妖怪や和風の印象も織り交ぜつつ最終的なデザインを仕上げました。

―― 前脚の爪も太く大きくなって、通常種よりも壊しやすくなった気がします。

市原　そうですね（笑）。海竜骨をベースにすると、噛み付き系での技のバリエーションに頼ってしまう部分があるので、天眼では前脚を使った特徴的なアクションも用意したいと考えていました。螺旋爪突撃や、爪叩きつけ攻撃ですね。あれらのアクションをより生かすためと、通常種の爪が小さくて壊しにくかったこともあって、大きくデザインしました。ただ、通常種の骨格のままだと、その大きくした爪が地面に埋まってしまい、歩かせられなくて（笑）。結局、モーションの再調整も必要になりましたね。

―― 天眼状態で吐き出す揮発性の泡ブレスについて、通常種との食性の違いに起因するとハンターノートに書かれていましたが、もう少し詳しく伺っても…？

市原　天眼は視力を失っているので、大型の魚しか捕食できないんです。そのバクレツアロワナから摂取した成分が分泌されている、というわけですね。設定の説明については、泡ブレスを爆発させて狐火を表現したいという話が出たときに、もとが水属性のモンスターなので、火属性やられや爆発は真逆の印象を与えてしまうために扱い方が難しいところでした。そうした反属性を持つモンスターは今まであまりいなかったので、防具などのチョイスで選び間違いがないように、簡単な説明を入れてくれたんだと思います。



⬆タマミツネの二つ名化に際しては、前脚や尻尾に生える毛のボリュームアップを図り、前脚の爪を大きくする方向でのデザインが詰められた。頭部の色味などにも検討の様子が見られる



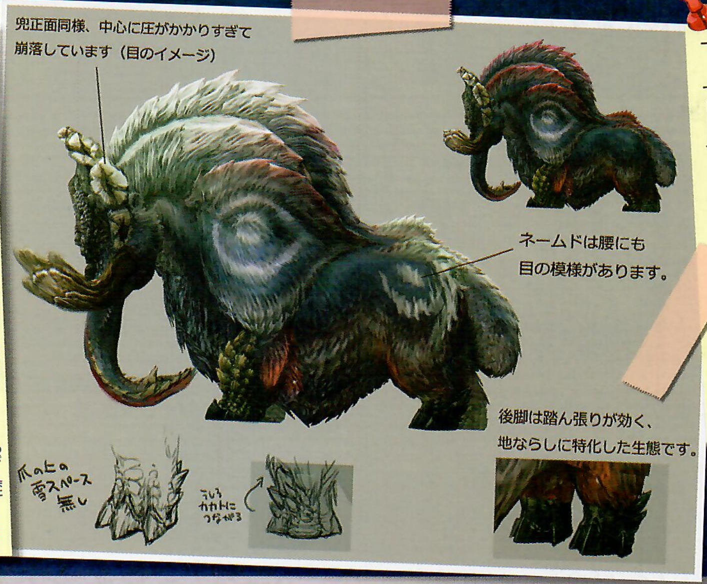
⬅毛づくろいの要素も含まれた花魁をモチーフとしたデザイン案が、悩ましかったデザインの方向性を決めた



⬅初期のデザインに挙がっていた銀杏の紅葉をイメージしたカラー案。華やかさの不足や、亜種のように見える点で没に

➡前脚にある爪のデザイン案。カウンター攻撃への利用が考えられていたため、獲物からの攻撃を受け止める、あるいは受け流せるように、先端の鉤爪部分も丸みが抑えられたようだ





➡難度帯を考慮したときに後脚の強化は課題だった。雪を纏わせないように、後脚の爪まわりの甲殻は形状が変えられている。また、比較的硬めな赤毛部分の生え変わりが少なく、白毛化したという

補足ノート Supplementary Note

✓意識したのは裏四天王のバランス

『MHX』で二つ名持ちモンスターとして登場を果たしていたディノバルド以外の四天王、その二つ名化は誰もが待ち望んでいたことだ。そんななか『MHXX』を作るにあたり、市原さんたちがどのように考えていたのかを伺ってみた。

「四天王の二つ名は、我々もまず考えるところですよね。燼滅刃に加えて揃えることで、裏四天王とでもいうべき四天王のアッパーバージョンを登場させたいなと」。そうなると、調整面において意識された部分が気になるところ。

「武器種によって差の出ていた部分ですね。例えばライゼクスの場合、遠距離系を相手にするときに比べ、腹下へ潜り込んでくる相手には分が悪すぎてしまった。そうしたバラつきに手を入れて、裏四天王が同じぐらいの強さに並ぶよう、通常種で劣っていた部分は引っ張り上げ、長所はより押し出していく形にバランスをとりました」と明かす一方、「人によって強さの感じ方も違うので、同じ位に並ばせるのは大変ですよね」と、調整の難しさも口にしていた。

銀嶺ガムートのデザイニング

―― 銀嶺ガムート（以下、銀嶺）の制作においては、どのような話から進められたのでしょうか？

市原 まず挙がったネタの方向性として、2つありました。ガムートの持っている“大きい”“重い”といった部分を強化していくパターンと、狩猟のサイクルに変化をつけて遊びのテンポ感を変えるパターンですね。でも、この巨体で素早く動き回られたら違和感がありますし、キャラクター性も失われるような気がしました。体を小さくするような話もあったのですが、それこそガムートらしさがなくなってしまう。やはりそこは、1発1発の重さや悠然とした部分を残しつつ、二つ名として強化したいと考えました。

―― 逆に、サイズを大きくする話はなかったのですか？

市原 …あったんですよ（笑）。とはいえ、そこには難しい問題もいくつかあって。『MHX』でガムートを作ったときに、通常マップで出せる最大のモンスターを作ろうという意図がありました。ガムートが行ければ、ほかのモンスターでも大丈夫。そういった状況のなか、銀嶺でさらにサイズを大きくすると、ゲーム中のさまざまな仕組みの検証や手直しにもまた時間がかかってしまうので…。サイズは変えていませんが、「ガムートより大きいのでは？」と思われているユーザーさんもいて、そこはデザイン面での工夫が威圧感などにつながった結果かな、と嬉しく感じるところですね。

後脚のデザインは部位破壊を匂わすことすら許さない形で

―― キャラクター性を残す強化の方向性が定まり、まず考えられたことは？

市原 通常種でも調整の難しかった部分なのですが、体が大きいと遊びが大雑把になりがちなんですよね。剣士だと脚もとに張り付くことが多くなって、全体があまりよく見えない。だから、とにかくジャンプ攻撃だ！ 後脚を狙ってダウンだ！ というような形になってしまう。そもそもガムートは、鼻の前で立ち回ってほしくて作ったモンスターなんです。

―― いざ蓋を開けてみたら、剣士はやはり後脚狙いに…！

市原 もちろん、攻略法としては想定していました。あまりアクションに慣れていないユーザーさんでも狩猟できるようにはしておきたかったので。ただ、それも銀嶺では、ある程度遊び込まれていることを前提に、もう少し厳しくてもいいのかなと。立ち回りは自由ですが、後脚を狙うことでの旨味は減らしました。肉質が硬く、部位破壊やダウンもしにくい。逆に、前脚は肉質を柔らかくして、鼻前にまわった方がより効率的にダメージを与えられるような調整ですね。

―― デザインでも、後脚の変化は一目瞭然ですね。

市原 もう最初から「後脚は強化してください」とお願いしていました（笑）。そこで、甲殻が広がっているパターンや、硬い毛に覆われているパターンのデザイン案を出してもらったんです。このほかに、硬い氷を纏って弾くような話もありましたが、その氷を見たときに「これ、また壊れるんでしょ？」って印象を与えそうだったのでやめたんですよね（笑）。



←後脚の強化を考えるネタ出しでは、硬い毛に覆わせたり、甲殻の範囲を広げるなどの案があった。最終的には、硬くなっていることが見た目から想像しやすいだろうと、脚先の黒い部分を大きくし、後方まで広げた

⬇伝説上の1つ目の巨人がモチーフのガムートには、兜や肩の毛並みに目を思わせるデザインが盛り込まれていた。二つ名でさらなる力強さを印象付けるべく、初期段階から腰の部分にも目の模様が追加されていたようだ



―― そこまで徹底するとは（笑）。このときは、全身が白毛だったんですね。

市原 後脚の甲殻が硬くなり、鼻にも氷を纏って前面への攻撃が強化されていったガムートとは？ を考えた際に、過酷な環境を耐え抜き生き残ってきた…歴戦の老将というキーワードが出てきたんです。より攻撃的な進化ではなく、長く生きたからこその強靭さ、タフネスさを身に付けている。ただこれが、パッと見の印象で亜種のようにも見えたので、ガムートが長く生きた証としての白毛に見えるようデザインを調整してもらいました。

―― 長く生きているなかで、兜の正面に大きく傷が入ったわけですか。

市原 兜も牙も、長い時間を経て硬度を増しながらも、みずみずしさは失われていくというか（笑）。もともとデザイン的には、中央の部分がヘカトンケイルをイメージした目を表していました。それを銀嶺では、兜全体が1つの大きな目に見えるように、亀裂を入れたデザインになっています。

―― 雪や氷の扱い方にも、通常種よりも練度が見えるような気がします。

市原 隙をカバーするような小技を足すよりは、でっかい雪玉を投げて、それを自分で割ってマップ全体をホワイトアウトさせたりとか、とにかくダイナミックな技で魅せることを意識しました。鼻にも氷の装甲を纏って、叩きつけを強化したり。頭を下げて溜めたあとに、どーんと走っていく除雪突進なんかもそうですね。予備動作を見たらこれは危険だぞと、全員が一斉にアクションを起こすような状況を作りたかったんです。

―― その除雪突進には、ハンターの移動先が見えているという都市伝説も…！

市原 厳密には移動の向きを見ているわけではなく、見ているように思わせる調整をしていますね。







⬆二つ名の役割を担うならば、腹下の肉質強化は必須だと、初期のデザイン案から盛り込まれていた胸部の外骨格。とても刺々しい仕上がりに

⬆電荷状態を超えた青電荷状態となる部位については、ベースの色味を緑から青に変え、より太く刺々しく、というアレンジが施された。貯めている電気が暴走しているという設定があり、過剰な蓄電の影響によって何らかの形状変化が起こっているのだとか。疲労状態では一気に電荷状態が解けて、ライゼクスの面影を垣間見せる

⬅電荷した部位での攻撃を繰り返すことで該当部位が、怒り時には全部位が青電荷状態へ。このとき、頭部から電撃の刃を振りかざす技をライトニングブレードと呼ぶ

青電主ライゼクスのデザイニング

―― 青電主ライゼクス（以下、青電主）の制作で、最初に意識したことは？

市原 そこはもう電気強化しかないでしょう(笑)。金雷公ジンオウガでもやった、1つ上の強化モードを作るところですね。通常種は攻撃のサイクルが早かったので、攻撃部分の判定を少し小さくしていたのですが、おかげで腹下に入られて圧倒されることもあり、そこを防ぐ形でやり取りができるモンスターにしたいと考えていました。加えて、遊びの緩急をもっと強く出したいという思いもあって。電荷した部位を見つけたらそこを攻撃して電荷状態を解除する立ち回りがセオリーでしたから、手練のハンターにかかると電荷状態になっている時間が極端に短かかったんですね。そこを青電主では、ライゼクス側で電荷状態をコントロールさせるようにしたい。それが、ライゼクスを二つ名へ強化する考えのベースにありました。

―― それを聞いて、胸に外骨格がついて肉質が強化された理由も見えました。

市原 「ライゼクスの二つ名、どこを強化する？」って話になったとき、最初に「胸！」って言いましたから（笑）。通常種では肉質のうまみもあって、剣士には腹下に潜られていたわけですが、そこへの対応ですね。青電荷状態のときに肉質をどんと下げるので、通常状態は全体的に硬めにしてバランスを取りました。あとは、もともとトリッキーなアクションが多かったので、そこをより押し広げる形に。飛びながら側転させたり、突拍子もないサイズのライトニングブレードを用意しました。

―― そうした強化の方向性があって、デザインが詰められたわけですね。

市原 ライゼクス自体、意思疎通ができない怖さのある昆虫をモチーフとしていて、二つ名で雷の強化を考えたときに、そこをさらに強めたいと思ったんです。初期のネタ出しでは、白変した昆虫のモチーフや、ディノバルドの尻尾のような雰囲気をもった玉虫色で全身をてかてかさせるような案もありましたね。ただ、これらだとやはり亜種のようにも見えてしまうので、本体の色はあまり変えないようにしつつ、青電荷状態でベースの配色を変えるようにしました。雷の色が緑から青になっただけでもイメージはがらっと変わりましたが、疲れたときに一気に（青）電荷状態が解けて、その姿を見たときに「あ、ライゼクスや！」と思えたので大丈夫かなと（笑）。

―― 青電荷する部位のなかでも、頭はかなり危険ですよね。ライトニングブレードのとてつもない攻撃力と射程の長さ、そしてターゲットの執拗さが…！

市原 あれは、振り下ろすギリギリまでターゲットを狙ってきますからね。そのあたりのタイミングのシビアさで、難度の調整ができるんですよ。言うてもあの技ぐらいなので…当たると一撃でやられちゃうかもなって技は。なので、そこはしっかり立ち回りのやり取りをしてほしいなと思っていました。

―― 攻撃力の高さで言えば大放電も脅威ではありますが、通常種よりも使ってくる状況が限られていて助かります。

市原 そうですね。個人的には、その大放電よりも尻尾刺しのコンセントのほうが嫌かな（笑）。尻尾突き刺しからの落雷攻撃のことですけど、怯ませたりして尻尾が地面から抜けても、広範囲への雷はしっかり落としてきますからね。

―― 厄介といえば、外せないのが超電磁球です。吸い込みで引き寄せられたところに、ライトニングブレードや翼叩きつけなどで追い込みをかけてくるという。

市原 どのモンスターでも、やっぱり1つは大技を見せ技として用意したくなるんですよね。青電主の場合は、ライトニングブレードと2つになってしまいましたが（笑）。じつは、この超電磁球にも少々苦労した点がありましてですね…。

―― どういうことですか？

市原 ライトニングブレードなどの大技に当たるくらいなら、超電磁球に直接当たりに行ったほうが被害が少なかったんです。でも、当たらない前提で作ってしまうと、それは完全な隙技になってしまう。それで麻痺をつけて、次の1発と併せて危険だぞと。当たらなければ、次のアクションの二択でどう避けるか、しっかり見極める遊びになっています。余談ですが、アマツマガツチやガムートにしか使っていない吸い込みのプログラムを、もっとアクションに生かしたいという思いもあったりで（笑）。

―― せっかくの技術を生かしたいと！ では、その超電磁球が生み出されている原理は…？

市原 設定は用意してあるのですが、ここではまだ、『モンスターハンター』の世界の学力では未解明である、ということにしておきましょう。

電荷状態をライゼクス自身がコントロールできる遊びに



⬅初期のネタ出しに挙げられていた、白変させたデザイン案（画像上）と、玉虫色のデザイン案（画像下）。色味のほか、翼爪などの形状も異なっている



⬆頭部のデザインについては、電荷状態でトサカが開く構造上の制約により、トサカのみの極端なサイズ変更ができないなかで工夫が凝らされた



ゼルダの伝説 THE LEGEND OF ZELDA ブレス オブ ザ ワイルド BREATH OF THE WILD みんなで作る ハイラル探訪記

ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド

■任天堂　■3月3日発売　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7538円(込)
■アクションアドベンチャー　■オープンエアアドベンチャー　■CERO12歳以上
■対応モードとプレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)　■Wii U版同時発売　パッケージ版、ダウンロード版ともに7538円(込)※Wii Uのパッケージ版を遊ぶためには、ディスクからゲームデータの一部のインストール必須。本体保存メモリーもしくはUSB記録メディアの空き領域【3GB以上】必要(USBメモリーは使用不可)

» Nintendo Switch

道なき道を進む勇者たちが彩る『ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド』(以下『BotW』)連載コーナー！　みんなが参加できるアンケート企画も実施中！

ブレス オブ ザ ニュース

アート公開&資料集が発売決定!

7月にフランスで開催されたJapan Expo (詳しくはP74)。「ゼルダの伝説シリーズのアート」について開発陣が語るステージイベントが行われ、開発段階のラフスケッチなどが公開されました。ゼルダの伝説ポータルサイトなどで紹介されています。『BotW』の資料集も発表に！



ゼルダの伝説ポータル
https://www.nintendo.co.jp/character/zelda/





⬅『BotW』のラフスケッチも公開。そして、多数のラフなどをじっくり見られる書籍の発売が発表されました！

ゲームニュースからアイテムをゲット

8月8日の更新データ配信で、Ver.1.3.1に。Nintendo Switch版は、HOMEメニューの「ゲームニュース」→「ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド　耳より情報チャンネル」で配信される特定のニュースからソフトを起動したときに、アイテムが入手できるようになりました。

みんなの"ワイルド"体験の語り場　あなたのワイルド わたしのワイルド

それぞれの遊び方、進め方がある『BotW』の世界。「失敗談」や「あるある」など、あなたの体験を自由に投稿してください。意外な「発見」や世界観の考察、追加コンテンツの遊びについてなどもお待ちしています！



【愛媛県／カッターさん】「3月ごろから始めたのにまだクリアしてません」って。いいの。結果ではなく、経過を楽しむのが『BotW』の冒険さ!!

気になるコログ



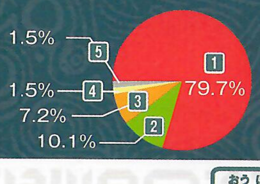


【山形県／佐藤岳さん】意外と丈夫なコログたち。さすがは森の妖精…いやなんで火山にいるし？ いっそ、初回の出会いセリフ（右の写真）を火山や雪山で聞くというチャレンジをしてもらいたい。そしてツッコミたい

ミンナニ キイテミヨ! ワイルドアンケート

あなたの冒険は多数派 or 少数派？ 今回は8月号で募集した第2回の結果を発表です。未プレイの人にも想像で選んでもらいましたが、グラフには反映されていません。みんなに聞きたいお題も募集中です！

第2回 道中で宝箱から強い武器を見つけたけれど、ポーチがいっぱいだった! あなたならどうする?



1 手持ちの中で一番不要な武器を捨てる
2 徒歩圏内で敵を探して戦い、壊れたら入手
3 スタンプなどで記しておいて、次の機会へ見送る
4 コログを探してポーチの枠を拡大して取りに行く
5 その他

みんなのコメント　ダントツで多い1。「後回しにすると忘れるので」「強い武器は手に入ったときが使い時」。ただ捨てるのではなく「敵に投げつける」人も。でも進行具合によっては、2や4の行動をとってた人もいるのでは？ 3は圧倒的に「もったいない！」。「武器が無くなった時に役立ちそう」世界が俺の武器庫だぜ！ 5は「amiiboから出てきた樽などを破壊したあと新品に交換」いいかも〜。「マグネキャッチで持ち歩く」その発想はなかった！ 最後に、未プレイの人の多かった意見も紹介。2「経験値も得られるし」…ゴメン、経験値はないんだ。5「店に売りに行く」…ゴメン、武器は売れないんだ。

次のお題は、岩手県／ウミネコさんからいただきました！ プチ人気投票みたいな感じでしょうか。追加コンテンツ第2弾の「英傑たちの詩」も楽しみですしね！ 回答はアンケートハガキなどでお待ちしています。

第4回 ズバリ! 推しの英傑は?

1 ミファー
2 ダルケル
3 リーバル
4 ウルボザ

⬇リンク、ゼルダ以外の4人から選んでくださいね。新たにamiiboも発売予定です！



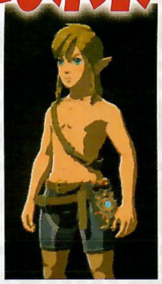
応募のきまり　「わたしのワイルド」投稿および「ワイルドアンケート」の回答は、付属のアンケートハガキのフリースペースか以下のあて先まで!
〒101-8469 ニンドリ編集部「ゼルダの伝説 ハイラル探訪記」係

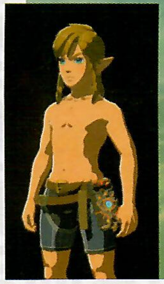


ニンドリが送る新たなるチャレンジ!

真の裸の試練

追加コンテンツ第1弾「試練の覇者」はどうだった？「剣の試練」や「マスターモード」はクリアしたかな？ そんななか、編集部りふぁは自らやらんでもええ試練に挑んでおりました。名付けて…真の裸の試練!?





➡装備をすべて外して、「裸とな…」と考えている人も多いのではなかろうか。しかし甘い。それは甘いのだ。この2枚の写真を比べてみてほしい。一度左の状態になるともう戻れない。右の状態を維持しながら進むのが、この試練なのだ

始まりの台地から、一切の装備を得ずに脱出せよ!



このとおり、最初に目覚めたときには「鞘ベルト」をしていないじゃないの！ いつの間に付いたんだろう。そう思って、最初からプレイしてみた。すると…回生の祠を出てすぐに落ちている「木の枝」。**おまえだーーー!!!**



こいつを拾わず、先に進む。もちろん剣はおろか、斧も、盾も、弓も持ってはいけない。そんな裸の状態でどこまで進むことができるのか。それがこのチャレンジである。けっしてリンクの裸に興味があるわけではない。

とりあえず、「始まりの台地」を出ることを目標とする。

敵とはなるべく戦わないように気をつけながら、始まりの台地の祠をめぐる。うっかり宝箱を開けてしまうと、剣を手に入れてチャレンジ失敗！ となることも。爆弾と、マグネキャッチでつかんだ金属の塊が大事な武器だ。斧が使えないので、木を切り倒すのも爆弾。問題ない！ ちょちょいと「ワ・モダイの祠」にたどり着き、ビタロックを入手。



問題はここだ。ここなのだ!! **ハンマーが使えないんだよぉぉぉ！**



⬆球体にビタロックを使い、ハンマーで力を加えて球体をくぼみから動かす箇所。でもハンマーを手に取るわけには…

武器を手にせず、力を加えるには…やはり爆弾か。しかし、ゆらりと動く程度でくぼみから外れることはなかった。

ていうか知ってたんだ、ここで詰まるのは。編集部こあらからも**「ビタロックの祠が無理なんでは?」**って予想されてたし。はあ、やはりここでチャレンジは潰えるのか。早いな…。

そして、3か月の時が過ぎた…。

ふと思いたち、再びチャレンジすることに。手でつかめないなら…と、ハンマーをマグネキャッチでつかみ、ビタロックの効果がある間に叩く！ という手段に出た。



………いやいや。**無理すぎる！**

では、爆弾を2発当てることはできないだろうか？ 爆弾を置いて離れ、ビタロックを使い、すぐまた爆弾に切り替えて爆破。回復したら2つ目を置き、離れる間を惜しんで爆破（自分も爆風を食らう）。果たして力のかかり具合は…？





…いけた!?
いけたよーー!!!

喜びのあまり、くぼみでジャンプして喜ぶリンク。瀕死だけど。ふう、満足したぜ。でも目標は始まりの台地からの脱出。すなわちパラセールを手に入れることなのだ…。

矢も使えないので、魚は泳いで手づかみだ。それにしても水着姿みたいになっているので、水に入ったときには開放感を覚える。

次なる祠はいよいよラスト。雪山の箇所だ。裸の試練というくらいだから防寒着を着るのは違う気がするし、松明を持って暖をとることもできないので、選択は「体の温まる料理を作る」こととなる。

しかし木の枝を拾うことが許されないので、鍋に火をつけることができない！ かくなるうえは…たき火で自分の身体に火をつけ、火を移す！ **なんて命懸けな料理なんだ!! 超ワイルド!!!**





と思ってたら、老人宅に火のついた鍋があることを後から知った。あっそう…。

最後の祠までたどり着いてしまえば、あとは老人からパラセールをもらうだけだーっ。既に見知ったイベントシーンだが、非常に感慨深い。大事な話をされ、これからの旅に身を引き締めるリンク。でも裸だ。あらゆるイベントシーンが裸だ。



かくして、パラセールを入手し始まりの台地から飛び立った裸の勇者。ハイラルの大地に足を踏み入れた時、また新たなる試練が始まるであろう。





ここからの冒険も、剣などを使うことはできない。頼もしい相棒は金属の塊だ。ビタロックで持ち上げまくり、俺はこいつと旅に出る。

でもな、知ってる。このあと、矢が必要になること…。ここから先の試練の記録は、ぜひみんなの手で紡いでほしい。

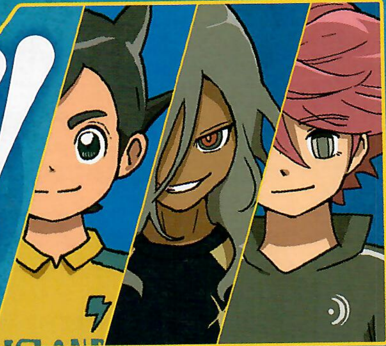


⬆不安のあまり、武器として使う金属の塊を手放せないリンク

すなわち「武器、弓、盾無し」の縛り…

いろんな進め方、解答が用意されている『BotW』だからこそ、さまざまな遊びやチャレンジができますね。本体のユーザーアカウントを増やして遊べば、自分のセーブデータを消さずに最初から遊ぶことができますよ。この状態を維持したままどこまでの探索ができるか、ぜひ挑戦してみてください！





イナズマ応援宣言!!

『イナズマイレブン』(以下『イナズマ』)シリーズをマルチに全力で応援するコーナー！
本格始動にむけ加速していく『イナズマ』新作を独自の目線で追っていきます！

こっちの“K”も忘れてません！

栗松兄弟徹底解剖



完全新作オリジナルアニメ「アウターコード」第5話「Kの食卓」。鬼道家の朝食風景がメインだったが、もう1人のKを忘れてないでやんすか!? そう、元雷門イレブンの「栗松鉄平」の一家の食卓風景も登場したのだ。そして初めて栗松が四人兄弟の長男だったことも判明。この四兄弟、あまりにそっ“クリ”すぎる!! ということで、今回は彼らの違いを細かく見てみよう。

ごめん！

「イナズマウォーカーVol.7」は次号で紹介するよ(予定)！

19日放送の「イナズマウォーカーVol.7」および「アウターコード」は締切が間に合いませんでした…！ きっと「いつも遅れてくるアイツ」が登場していたはず！ 気になる人は公式サイトでアーカイブをチェックしてね。



栗松鉄平

↑雷門イレブンに所属していた初期メンバーの1人。「やんす」が口癖のムードメーカー的存在

クリっとヘアーの違いに注目

逆三角の鉄平の前髪に対し晋平と丹平は短めで、勝平は長めの前髪を横に流している。“栗っぽさ”のは末っ子の丹平が一番かも。頭頂部も晋平だけ二股に分かれているのも特徴。





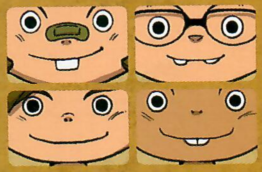
栗松晋平

栗松勝平

栗松丹平

キュートな出っ歯も各人各様で個性的

キュートさを演出する口元の歯の出方も異なり、晋平は左右に2か所、逆に勝平は前歯が出ていない。前髪と合わせてイケメン度は勝平が一番か!? 丹平は鉄平と似ているが中央で2つに分かれていてネズミっぽい。頬の線の違いにも注目だ。



服とおそろいの茶碗もみんな違ってみんな栗

もちろん洋服も全員そろって栗模様。でも栗は栗でも、ひとりひとり表現が違うのだ。しかもそれぞれごはん茶碗が服とおそろい。あなたはどの栗がお好き？



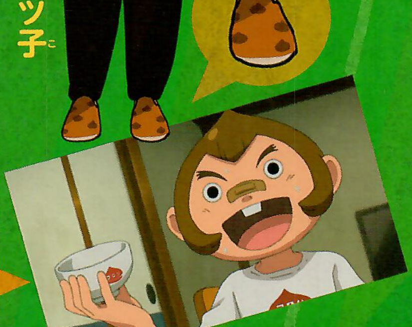
母・エツ子の小物遣いもニク(イ)い！



栗のピアス!!

靴も栗模様

栗松エツ子



調べてみたので勝手に語っちゃうよ！

“アレス”ってなに？

「『アレスの天秤』のアレスってなに？」…と思った人、いません？　シリーズファンや神話ファンならご存じかもしれませんが、知っていると後々「おっ？」っと思えるかも。せっかくなので担当の勝手な予想も交えつつ紹介させて！

ギリシア神話に登場する戦と破壊を司る神

アレスは「アレース」や「アレウス」とも呼ばれ、ギリシア神話に登場する「オリュンポス十二神」のひとりである戦争を司る神様です。全知全能の神として有名なあのゼウスの息子であり、数多いる男の神様の中でもとびぬけた美貌の持ち主…今風に言うというと超絶イケメンだったとか。

そんな輝かしい血統を持っているのですが…このアレスという神様、顔は良くても性格が酷かったようです。こちらもよく名前を聞く「アテナ」という女神が、戦いにおける誇りや知略を司っていたのとは反対に、アレスは戦争における非道さや残忍な面を表わしていたといいます。2本の槍で敵に突っ込んだとか、娘に乱暴した偉い神様の息子を殴り倒したという逸話も（娘の件は相手に非があるので無罪放免でしたが）。戦争好きで残忍、「城壁の破壊者」なんて異名も持つ戦闘狂…ということで、周りの神様だけでなく神話の信者である古代ギリシア人たちにもそれはそれは嫌われていたそうです。

『イナズマイレブン』における“アレス”を大妄想!?

さて、そんな残忍な軍神アレスですが、『イナズマイレブン』と絡めると思い浮かぶのが…勝ち続けるために事故を起こさせ、フィールドに鉄骨を落とした「影山零治」その人でしょう。「アウターコード第3話」では、影山自ら「アレス更生プログラムに志願した」と発言しています。詳細は謎ですが、そういうアレスのような残忍な性格の人たちを更生させる、という意図の計画なのかもしれません。そしてアレス関連で気になるのが、主人公の1人である野坂悠馬が“超新作映像 ＦＦ編”で口にした「アレスの力」と、いかにも怪しい謎の男の「アレスの天秤は世界を変える」発言。たしかに戦いの神様なので力の象徴としてはうってつけですが、なにせアレスは残忍な戦闘狂…。ドーピングアイテムが「神のアクア」なんて名前だったこともあって「アレスの天秤」の正体に不穏な空気を感じざるを得ません。まさかエイリア石のような、危険な新強化アイテムなのでは!?　……と、勝手に妄想してみたものの、結局のところまだ謎だらけ。今はただ期待が膨らむばかりです。

ちなみに…『イナズマ』にはすでに“アレス”がいた!!

初代『イナズマイレブン』に登場した世宇子中の選手はそれぞれオリュンポス十二神の名前を持っていて、もちろんアレスもいる（本名は荒須乱）。超重要ワードと同じ名前ではあるが、彼が活躍するのかは…神のみぞ知る!?



←アウターコード第4話でも登場（写真右）

あの必殺技を見比べてみた！

イナズマイレブン エブリデイ!!＋（プラス）

イナズマイレブン エブリデイ!!＋（プラス）	
■レベルファイブ ■6月30日配信 ■600円 ■シミュレーション ■1人プレイ用	» Android・iOS

円堂たちとの共同生活が楽しめる本作だけど魅力はそれだけじゃない！　おなじみの必殺技も一部再現されているんです。そこで初代DS『イナズマイレブン』での必殺技と比較してみました。デフォルメ版ながら再現度高し！



ファイアトルネード（by豪炎寺修也）



ゴッドハンド（by円堂守）



イリュージョンボール（by鬼道有人）





ファイアーエムブレム0 TCG Fire Emblem [cipher/sάɪfə] サイファ

英雄研究所

ソシアルナイツがイベントで使ったデッキレシピと第10弾の特徴を解説

NEW COMER 初出し！

ファイアーエムブレム0(サイファ)第10弾

■任天堂　■9月21日予定　» Trading Card Game
■ブースターパック「クロスローズ」
主な出典:『ファイアーエムブレム トラキア776』、『ファイアーエムブレムif 白夜王国/暗夜王国』、『ファイアーエムブレム ヒーローズ』(スマートデバイス) 1パック10枚入り378円(込)・ブースターボックス(16パック入り)6048円(込)

編集部げろたんのサイファほうろうきSpecial

「GO! GO! 夏ツアー」ソシアルナイツのデッキレポート

7月に全国5か所で開催された「GO!GO!夏ツアー」の会場では、プロデューサーの川出さんをはじめインテリジェントシステムズのスタッフの皆さんと対戦ができました。今回はソシアルナイツのお2人が使っていた「ファイアーエムブレム0(サイファ)」(以下「FE 0」)のデッキをレポートします。

森下さんのデッキのシンボルは「光の剣」と「白夜」、金﨑さんのデッキは「光の剣」1色です。会場に来れなかった人もこれで対戦気分を味わえますよ。

ソシアルナイツとは

インテリジェントシステムズのサウンドスタッフの森下弘生さん（写真左：キーボード担当）と金﨑猛さん（写真右：ギター担当）による音楽ユニット。



森下さんのデッキ解説

「ソシアルナイツ」の赤担当として演奏活動をさせていただいているからには、初代赤ソシアルナイトのカインを主人公にしたい！　と思ってデッキを作りました。もちろん相棒のアベルもデッキに入れています。「FE 0」ではこの2人が一緒に戦うとすごく良い効果もあるので、2人で大いに活躍してくれます。もう一つのポイントとして「GO！GO！夏ツアー」で配布された、『ファイアーエムブレム ヒーローズ』のアンナ隊長のPRカードを入れています。アンナはシリーズに同名のキャラクターがたくさんいるからか、通常は同じキャラクターは同時に出撃できないところを2人以上出撃できちゃうんです！　アンナ、アンナと2人並べて出撃させた時は爽快でした！　あとは『ファイアーエムブレムif』のサクラが好きで、結構いっぱいデッキに入れています。手札にいるだけでとっても癒されます。

主人公 カイン


P07-012PR 赤の騎士 カイン(下) ×1


B01-007R(ST) 猛牛と呼ばれし騎士 カイン(上) ×4


P07-013PR 緑の騎士 アベル(下) ×1
B01-010N(ST) 緑の騎士 アベル(下) ×3
B09-001SR(SR+) 予言されし勇者 アルム(上)×3
S06-002ST(ST+) ペガサスのアイドル 織部 つばさ(上)×2
B09-022N(ST) 戦うお嬢様 クレア(下)×2
B09-021SR(SR+) 高貴なる解放の翼 クレア(上)×2


B01-014N(ST) 解放軍の弓兵 ゴードン(下)×2
B01-004SR(SR+) 愛を説く翼 シーダ(上)×3
B09-004SR(SR+) 女神の血を継ぎし者 セリカ(上)×3
B09-033R 究極魔法の使い手 デューテ(上)×3
S01-001ST(ST+) スターロード マルス(上)×3
B02-050N 見習い天馬武者 エマ(下)×3


B02-012SR(SR+) 仁愛の戦巫女 サクラ(上)×1
B07-058SR(SR+) 白夜に舞う桜花 サクラ(上)×4
B03-064N 歌う天馬武者 シグレ(下)×3
B02-011N(ST) 白夜の 弟 王子 タクミ(下)×4
B06-098HN 魔に魅入られし王子 タクミ(上)×1
P09-009PR ヴァイス・ブレイヴの戦士 アンナ(下)×2

金﨑さんのデッキ解説

僕も「ソシアルナイツ」の緑担当として活動させていただいているので、やはりアベルを主人公にしたいと思いました。もちろん、カインも外せません。この2人を中心に「GO！GO！夏ツアー」に向けてどんなデッキを組もうかと考えていた時に、タイミングよく第9弾が発売されたんです。僕は『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』（以下『Echoes』）のサウンドディレクターを担当させていただいているので、これはぜひ使いたいなと（笑）。最初にアルムとセリカのヒーロースキルを見た時に、『Echoes』のゲームシステムでもある主人公の切り替えがうまく落とし込まれているなと感心しました。ロビンも射程1-3という、これまた『Echoes』らしさが出ていて、ちょうど僕のデッキのかゆいところに手が届くカードでしたので、迷わず入れています。

主人公 アベル


P07-013PR 緑の騎士 アベル(下) ×1


B01-010N(ST) 緑の騎士 アベル(下) ×2


B01-009R(ST) 黒豹と呼ばれし騎士 アベル(上)×4


B09-002N バレンシアを救う者 アルム(上)×4
B09-001SR(SR+) 予言されし勇者 アルム(上)×4
B09-016N(ST) ラムの村の少女 エフィ(下)×4
B09-015R(R+,ST) 一途な恋心 エフィ(上)×4
P07-012PR 赤の騎士 カイン(下)×1
B01-008N(ST) 赤の騎士 カイン(下)×3


B09-013HN(ST+) 秘めた魔力の微笑み クリフ(上)×2
B09-022N(ST) 戦うお嬢様 クレア(下)×4
B09-021SR(SR+) 高貴なる解放の翼 クレア(上)×4
B09-007SR(SR+) 余裕の凄技 グレイ(バレンシア)(最)×3
B09-019HN 聖なる巡礼者 シルク(上)×4
B09-004SR(SR+) 女神の血を継ぎし者 セリカ(上)×4


B09-010R(ST) 篤き友情の弓騎士 ロビン(最)×2



⬅会場で行われたミニコンサートでは、「FE 0」メインテーマをはじめ『Echoes』の「アルカディアの継ぎびと」や『ファイアーエムブレム ヒーローズ』の「ウインドオブアスク」などが演奏されました

※（下）は下級職、（上）は上級職、（最）は最上級職を示します。また、P07-013PRとB01-010N（ST）、P07-012PRとB01-008N（ST）は同内容のカードです

ソシアルナイツのお2人「GO!GO!夏ツアー」を振り返って

[森下さん] たくさんの方とお会いして、対戦もさせていただきました。好きなキャラを主人公に据えたデッキ、「FE 0」のオリジナルキャラクターのみで構成されたデッキなど、デッキを通して、みなさんのキャラクター愛、サイファ愛に触れて胸がいっぱいになりました。他にもミニコンサートを聴いていただいたり、ビデオゲームの曲やサントラの感想を頂いたり、好きなキャラクターのお話をしたり、純粋にイベントを僕自身も存分に楽しませていただいたり、素敵な思い出がたくさんできました。みなさんから受けたファ

第10弾『ファイアーエムブレム トラキア776』はシンボル「聖戦旗」、『ファイアーエムブレム ヒーローズ』は特定シンボル無し

初参戦となる『ファイアーエムブレム トラキア776』を原作とするカードは、絆カードを増やしたり、増やした絆カードを利用するスキルが特徴。同じく初参戦の『ファイアーエムブレム ヒーローズ』原作のカードは特定のシンボルを持たず、英雄を召喚して共に戦う原作のように支援したカードのシンボルに応じて発動する支援スキルを持つ。『ファイアーエムブレムif 白夜王国/暗夜王国』は追加コンテンツが題材。「白夜」と「暗夜」2つのシンボルを持つカードが登場。

ファイアーエムブレム トラキア776

スーパーファミコン/1999年9月1日書き換え開始/2500円（別）

『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』にも登場したレンスター王国の王子リーフが主人公。グランベル暦776年、『聖戦の系譜』のセリス編が始まる少し前の時代から、グランベル帝国の支配を打ち破り、リーフがレンスター王国の復興を目指す物語が描かれる。

未来の賢王 リーフ



←祖国陥落後は命を狙うグランベル帝国の手から身を隠すが、祖国再興を目指し挙兵する

ノディオンの姫 ナンナ



←ノディオン王国の王女ラケシスの娘。リーフとは幼なじみ。リーフと共に帝国と戦う

フィアナの女神 エーヴェル



←帝国軍の手からリーフたちを匿っていたフィアナ村の領主。フィアナ村義勇軍の指導者

蘇る美しき舞 ラーラ



←グランベル帝国に対抗するレジスタンス、マギ団の一員。団で一時期シーフとして働く

レンスターの騎士 フィン



←レンスター王国の王子リーフに仕える騎士。幼かったリーフを託され帝国から身を潜める

カリスマの騎士 デルムッド



←ナンナの兄。イザーク解放軍からリーフ軍へ移る。母ラケシスからカリスマを受け継ぐ

FIRE EMBLEM Heroes ファイアーエムブレム ヒーローズ

iOS・Android/ 2017年2月2日配信/基本無料※アプリ内購入あり

全ての異界の支配を目論むエンブラ帝国と、それに抗うアスク王国、2つの国が存在する世界が舞台。アスク王国の特務機関「ヴァイス・ブレイヴ」の一員として神器「ブレイザブリク」の力で英雄たちを召喚、エンブラ帝国のヴェロニカ皇女が召喚した英雄たちと戦っていく。

アスク王国の王子 アルフォンス



←アスク王国の王子。生真面目な性格で王女シャロンの兄。愛剣フォルクヴァングで戦う

アスク王国の王女 シャロン



←明るく人懐っこい性格で仲間と心を通わせる。愛槍フェンサリルで戦う

特務機関の隊長 アンナ



←ヴァイス・ブレイヴの隊長。アルフォンス、シャロンを率いる。愛斧はノーアトゥーン

ファイアーエムブレムif 白夜王国 / ファイアーエムブレムif 暗夜王国

追加コンテンツ「泡沫の記憶編」3DS/2016年3月16日前編配信・2016年3月23日後編配信/1500円（込）

2015年6月25日に発売された『ファイアーエムブレムif 白夜王国/暗夜王国』の追加コンテンツの1つ。秘境を襲撃されて親も故郷も失ってしまった、子世代のキャラクターたちの物語が全6マップで語られる。登場する子世代は本編の進行具合とは独立している。

夜を越えし王子 カンナ（男） 夜を越えし王女 カンナ（女）





←『泡沫の記憶編』ではカンナ同士（男女）をはじめ、さまざまな子世代が絆を結んでいく

※シンボル「白夜/暗夜」のカードは、両方のシンボルがないと出撃できないが、絆エリアに置かれれば、両方のシンボルが絆エリアに存在

王国きっての怪力戦士 ガンズ



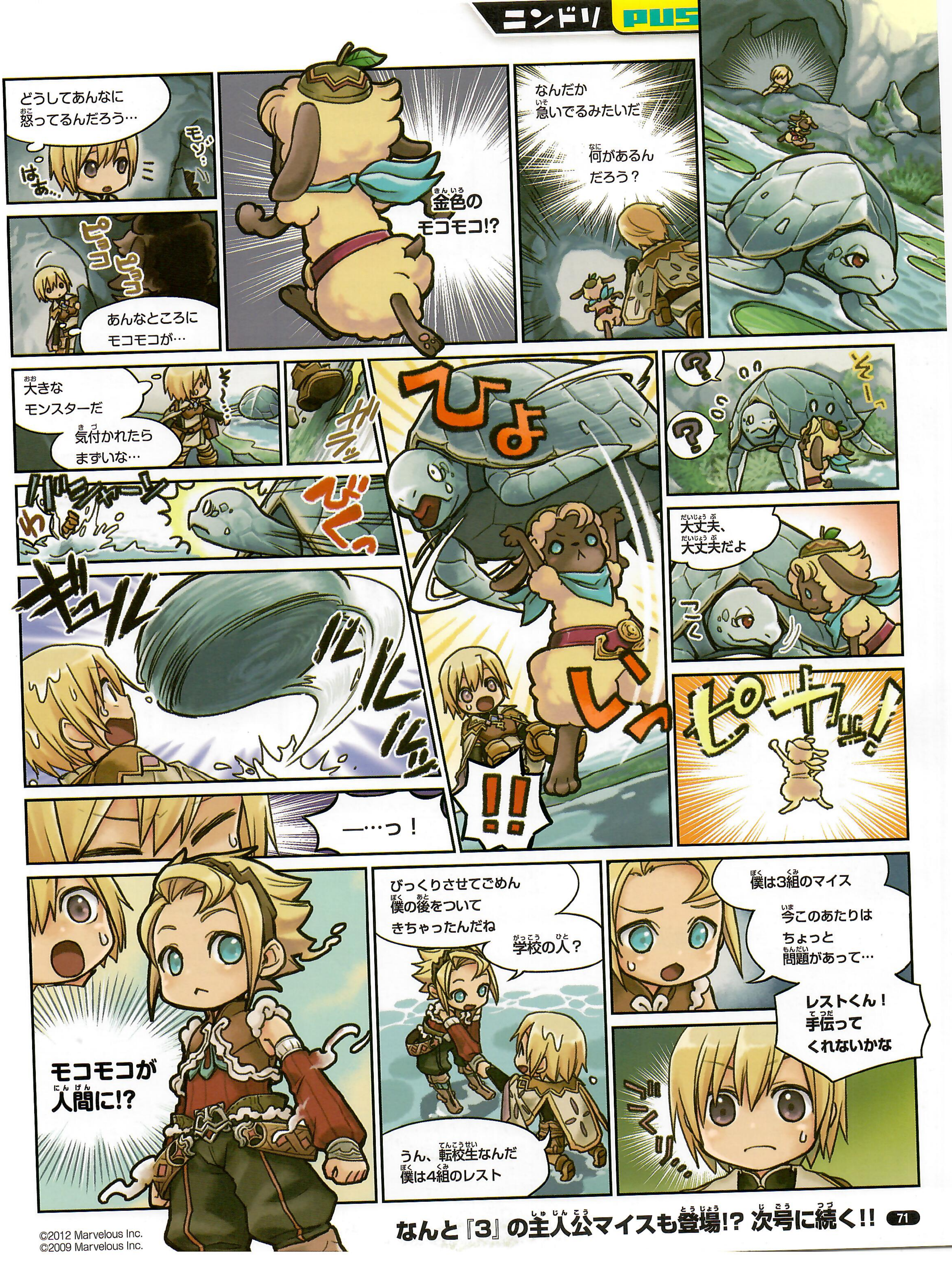
←暗夜王国近衛将軍。ガロン王の命により白夜王国との間に戦乱を起こそうとする

イアーエムブレム愛パワーで、これからのサウンド制作も益々気合が入りそうです!! 【金﨑さん】僕もご来場いただいたみなさんとたくさん対戦させていただきました。全体を通して、両者ギリギリの状態で勝ったり負けたりすることが多く、どの対戦も本当に白熱してスリリングで面白かったです。真剣に強さを追求したデッキもあれば、キャラクター同士の関係性に焦点を当てたデッキもあり、みなさんいろいろな形で楽しんでいただいているようで嬉しく思いました。そしてそれが感じられたのは「GO！GO！夏ツアー」のような場があるからだなぁ、と。来年も再来年も、こういった機会を続けていけるように、僕らソシアルナイツも頑張ろう！ という気になりました。僕にとって最高の思い出となった「GO！GO！夏ツアー」、みなさんにとっても素敵な夏の思い出の1つになっていればとても嬉しいです。ありがとうございました！

イラスト：未来の賢王 リーフ／鈴木理華、ノディオンの姫 ナンナ／まよ、フィアナの女神 エーヴェル／ニジ、蘇る美しき舞 ラーラ／煎茶、レンスターの騎士 フィン／北千里、カリスマの騎士 デルムッド／BISAI、アスク王国の王子 アルフォンス・アスク王国の王女 シャロン／コザキユースケ、特務機関の隊長 アンナ／まゆ、夜を越えし王子 カンナ（男）・夜を越えし王女 カンナ（女）／lack、王国きっての怪力戦士 ガンズ／鈴木理華



【編集部より】3DS『ルーンファクトリー4 Best Collection』（10月26日発売予定）記念、コミック新連載スタート！ まさかの学園モノ!? 主人公レストに待ち受けるものとは…？



なんと『3』の主人公マイスも登場!? 次号に続く!!

コーナーへのお便り募集！

このコーナーの企画や牧場物語4コマ漫画への感想、はしもとさんへのお便りなど、マーベラスタイトルに関する投稿をお待ちしています。

〒101-8469 ニンドリ編集部「マベFAN！」係 メールは info@nindori.com へ（件名に「マベFAN宛て」と書いてね〜）。アンケートハガキでもOK！

マーベラス関連なんでもページ マベFAN!



マーベラスのゲームが好きな人、集まれ～！『牧場物語』などマーベラスのゲームの企画やニュースなどをPICKUPしお届けする連載コーナー！

いまこそルーンファクトリー4を楽しもう！

Rune Factory 4 ルーンファクトリー4

祝、ベスト版発売！　ということで本作をまだ遊んでいない人に簡単にご紹介（実はゲームは学園ものじゃないのだ！）。「元から大ファン！」という人も、この機にもう一度ファンタジー生活を満喫しませんか？

王子（姫）になって国おこし！



⬆住人たちからの依頼を叶えて、町おこしの季節イベントを開催！

広い世界を仲間と大冒険！



⬆時にはフィールドやダンジョンへ冒険にも。モンスターとの戦闘もアツい！

住人たちと恋愛&結婚！



⬆個性的な住人たちとドキドキの恋愛&結婚生活。結婚すると子どもも生まれる！

ニンドリ特別企画 夢の『ぼくもの』プレゼンまつり!!

『牧場物語』における読者オリジナルのアイデアを提案してもらう特別企画、ついに始動！ はしもとさんから直接コメントをもらえるチャンスです。引き続き皆さまのプレゼンを募集中ですよ！

応募はアンケートハガキでもOK！ 郵便はがきで送る場合には下記のあて先まで送ってね。イラストでも、文字だけの投稿もOKです！

〒101-8469
ニンドリ編集部「マベFAN」係

昔のぼくものに出てきたレシピ（料理）を覚える「本屋さん」というお店を作るのはどうでしょうか。昔の作品から遊んでいる方にはなつかしく、途中から遊び始めた方には新鮮に感じられていいと思います。



【??? ／イラストうさぎさん】

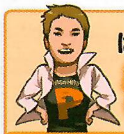
はしもとPからのコメント！

レシピを売る本屋さん、いいですね。仲良くなったら禁断の書にのっているレシピなんかも教えてくれるとかイベントがあれば、仲良くなるのも楽しいし、ゲームを進めるのも楽しくなります。



牧場物語　3つの里の大切な友だち
■ニンテンドー3DS　■2016年6月23日発売
■5378円（込）

はしもとPがゲーム制作の裏側を語る！ まべとーーく



PROFILE●はしもとよしふみ
マーベラス執行役員CCO。看板タイトル『牧場物語』シリーズを統括するほか、多くの作品を手がける

第67回　今年の夏は花火とルーン　の巻

こんにちは、はしもとです。夏もまっさかり！　この時期、全国で花火大会が多く開催されています。私の家の近くでも花火大会が行われましたが、打ち上げ花火も笑っている顔やハートマーク、キャラクターものなど毎年さらに進化していて、見ているだけで楽しい気持ちにさせてくれます。打ち上げ花火は待っている間と上がる最中、そして華開いた後にどう消えていくか…一連の流れがつながっていると非常に気持ちが良いのは花火もゲームも近い感覚かなと思ったりしています。

今回の『牧場物語4コマ』も花火を題材にしてみました。海辺で花火、行きたいなぁ〜。花火といえば、今の打ち上げ花火に近いものは戦国時代、徳川家康が見ていたなんて話もあるくらいずっと昔からあるものですが、みんなが自分で楽しめるおもちゃ花火はもっと後に登場したそうです。（4代将軍家綱の頃）おもちゃ花火、楽しいですよね。4コマのリンネの持っている手持ち花火も手軽で楽しいですが、コマ花火（くるくる回転する花火です）やねずみ花火、パラシュート花火などギミックがあるものは動き始めて終わるまでずっと楽しかったりします。昔は見たことがない新製品を見つけて、どれだけ違うのかと楽しみにしていたら、意外と普通だったり、不発なものもありましたが、最近は性能も上がり発色もビックリするぐらい綺麗です。パラシュートなども違うものが落ちてくる花火や音があまりしないものなど、いろいろな人が楽しめるようなものも登場しています。『牧場物語』でも、夏のお祭りで花火が上がりますが、おもちゃ花火を結婚候補や街のみんなと楽しむなんてシーンを作るのも楽しいかもしれません。近くで花火大会がない読者さんはちゃんとバケツなど消火できる準備をして、おもちゃ花火を楽しんでみるのはいかがでしょう?

さてさて、発表させていただいている『ルーンファクトリー4』のベストコレクションですが、限定版は岩崎美奈子さんの描き下ろしパッケージになっています。3と4のそれぞれの主人公を出そうと話していて、それならルーンの世界っぽく"輪"になる感じが良いかなということで今回のイラストとなりました。みんなに遊んでほしいタイトルなので、まだ未体験の読者さんがおられたら、ぜひ遊んでもらえればと思います。

さて、『ルーンコミック』も今回から始まりました。限定版が『ルーン4』と『ルーン3』のパッケージということで、コミックも両方からの主人公が登場する内容となっています。レストとマイスがどうかかわっていくのか、怪しいメガネの女の子は?（フレイなのバレバレです）こちらもよろしくです。

ミンナニ ナイショダヨ 任天堂レアもの図鑑

ページ70

任天堂にまつわるいろんなレアものを紹介するコラム

【今月の一品】『スーパースコープ』



←近未来なデザインの光線銃は全長58センチで、単3電池6本を入れても負担にならないよう軽量化されてます。とは言え、友達同士での貸し借りで箱ごと持ち運ぶのは大変だったかも？

●発売日：1993年6月21日
●価格：9500円（専用ソフト『スーパースコープ6』同梱）

インクを塗り合い陣地の広さを争う、新感覚のアクションシューティング『スプラトゥーン』。

インクを放つブキ群の中には、過去の任天堂製品がモチーフのデザインもありました。

ブキ名称からも分かる「N-ZAP」の元ネタである「NES Zapper」と呼ばれる海外向けのファミコン用ガン型コントローラ[※1]は日本ではあまり馴染みがないですが、肩に担いでインクを発射するバズーカ型のスペシャルウェポン「スーパーショット」に、スーパーファミコン専用の周辺機器「スーパースコープ」のイメージを重ねたファンは少なくないかもしれません。

「スーパースコープ」は、1992年にアメリカで先行発売され、1993年6月に日本に登場。

迫り来る敵機を撃ち落したり、余計なブロックを撃ってハメ込むテトリスなど6種類のゲームが遊べる『スーパースコープ6』が同梱された他に、武装ロボットの砲撃士として戦う『スペースバズーカ』が同時発売され、テレビに構えて砲撃するスタイルは話題を呼びました。

国内では『ヨッシーのロードハンティング』（1993年7月）を含む任天堂製の専用ソフトは3本が発売されました[※2]。

発射用のファイアーボタンを押すとブラウン管式のテレビ画面の走査線を感知して弾が当たったかどうかを判断する仕組みのため、現在の液晶テレビではプレイが不可能となりました。

発売から20年以上の時を経て『スマブラ』シリーズの射撃アイテムとして知られてますが、「スーパースコープ」専用のタイトルは、全て復刻されない幻のゲームとなっています。



➡発売当時公開の実写映画「スーパーマリオ魔界帝国の女神」（邦題）とコラボしたチラシ。劇中ではマリオがスーパースコープを武器に戦うシーンもありますが、もちろんインクは出ません

writing by
任天堂コレクター
たけのすけ

※注記1／ファミコン専用の光線銃型コントローラ「ガン」と同機能。
※注記2／海外では他に『スペースバズーカ』の続編『メタルコンバット』（1993年）、『チンスター』（1994年）も発売された。

発行：（株）アンビット 〒101-0054 東京都千代田区神田錦町 3-6 共同ビル（錦町 3 丁目）201 号 TEL：03-3291-2340 発売：（株）徳間書店 〒105-8055 東京都港区芝大門 2-2-1 TEL：048-451-5960（販売）

海外のゲーム事情を現地から発信

パリ発 任天堂レポート Special





Report:139

任天堂大好きゲーム編集者
フロラン・ゴルジュ

フランス出身(パリ在住)の37歳。日仏翻訳・通訳・ゲーム誌編集者。今月のお気に入りソフト：今月は忙しくてゲームができませんでした(泣)。『スプラトゥーン2』(Switch)に『ゼルダの伝説 BotW』(Switch)の追加コンテンツ第1弾も購入しましたが、買ったままの状態です。早く遊びたくてうずうずしています！(フロ)

フランス生活日記
その114
今年もイベントで大役を



日本文化に関する巨大イベント「ジャパン・エキスポ」で今年もステージイベントの通訳を務めました。『ゼルダ』シリーズの青沼英二さん(右)、滝澤智さん(中央)、中野祐輔さん(中央左)と司会のグレッグさん(左)と記念撮影！

ジャパン・エキスポの夏は任天堂で最高に熱く！



この「パリ発」を昔から読んでいる方なら覚えていてくださるかもしれませんが、パリでは毎年7月初旬に日本のポップカルチャーを紹介する巨大イベント「ジャパン・エキスポ」が4日間にわたって開催されます。間違いなくヨーロッパ一の日本文化関連イベントで、今年はなんと来場者が23万人を超えたそうです。来場者のお目当てはステージイベントだけでなく、会場にぎっしり並んだ日本のアニメ、ゲーム、漫画、アイドル、コスプレ、和食、観光、伝統文化のブースなのですが、その中で任天堂ブースがどんな様子だったのか、皆さんにお伝えしたいと思います!!

今年のメインアトラクションもやはり任天堂！

僕は10年以上前から仕事でジャパン・エキスポに参加しているのですが、ある時に任天堂のブースに変化が起こっていることに気づきました。任天堂はこのイベントの歴史が始まって間もない頃から企業ブースを出し、イベントの盛り上げに一役買っていました。

その頃から現在までの様子を振り返ると、年々ブースの規模が大きく、そして豪華になってきています。まず試遊台ですが、最初はWiiやDSが十数台ほど置かれているだけだったのに、今年などは100台を超えるSwitchと3DSの試遊台が用意されていました。ジャパン・エキスポのゲーム関連のスペースの約半分を占めていたと思います。

今年の注目ソフトは発売されたばかりの『ARMS』、そして発売を間近に控えていた『スプラトゥーン2』。もちろん秋に発売予定の『スーパーマリオ オデッセイ』も負けてはおらず、広い体験コーナーが用意されていて来場者に大人気でした。また、任天堂ブースのすぐ隣にはユービーアイソフトのブースがあり、ヨーロッパで8月29日に発売される『マリオ＋ラビッツ キングダムバトル』(Switch) の非常に豪華な体験コーナーが多くの注目を集めていました。

3DSのタイトルは『Hey! ピクミン』や『Miitopia』(ともにフランスでは7/28に発売)が注目を集め、インディーズゲームのコーナーも充実していました。どのコーナーも凝ったデザインで、つい足を止めて遊んでみたくなる楽しい雰囲気で溢れていました。



⬆『スプラトゥーン2』は仏でも今夏のベストセラーになりそうと言われています



⬆会場ではキャッピーの形をしたサンバイザー（紙製）がもらえました





ジャパンエキスポでの「ゼルダアート特別講演」の宣伝のために何点かの特別イラストが用意されました。そのうちの2点を紹介します。

左のイラストはフランスの19世紀の画家、ウジェーヌ・ドラクロワの「民衆を導く自由の女神」のオマージュです。ゼルダ姫とリンクや4人の英傑さんが参加してくれています。気が付きましたか? 真ん中あたりにはなんと青沼さんが可愛く描かれています！ この絵はとても印象的でフランスのSNSで大変話題を呼びました。そして右はパリの（ロンロン）カフェを楽しんでいる内容です。微笑ましいこのシーンがとても素敵です。リンクたちやテトラがパリに来て楽しくしている姿を見ると嬉しくなります。

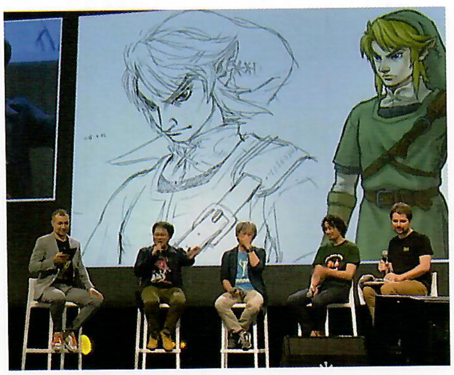
Pictures by Hicham Meftah / Stéphane But.

『ゼルダ』のアートについての特別講演が大反響！

ジャパン・エキスポにおける任天堂関連の楽しみはブースだけではありません。任天堂は3年前から名作のクリエイターの方々をイベントのゲストとして送り、大ステージで特別講演を開催してくれるのです。第一回目から好評を博したこの講演は、今ではゲーム好きな来場者達にとってはエキスポのメインアトラクションと言っても過言ではない、それほど重要なものになっています。

この講演のために、そして任天堂の有名クリエイターの方々を一目見たいがために遠方からはるばるこのエキスポにやってくる人も少なくないというのはかなり知られた話です。

今年は『ゼルダの伝説』シリーズの開発に携わった素晴らしい3人のクリエイターの方々がステージに立ち、一万人を超える聴衆の前で約45分間の講演を行ってくださいました。その3人とは…『ゼルダの伝説 BotW』のアートディレクターの滝澤智さん、そして『ゼルダ』シリーズのイラストを数多く担当した中野祐輔さん、そしてプロデューサーの青沼英二さんです。ステージでは『ゼルダ』の各タイトルのキャラデザインに関する悩み、タイトルごとに変化していったグラフィックスタイルの話など、ゼルダファンなら一言も聞き逃せない面白い話をしてくださいました。そのうえ、ステージの大スクリーンに未公開イラストを映し出しながらお話をしてくださったので、来場者達の間からは「おおおお！」という感激の声が何度も上がりました。



⬆『トワイライトプリンセス』のリンクのデザインコンセプトについて語ってくれる中野さん。みなさん、こんなリンクだったらどうでしょうか？



⬅滝澤さんは『スターフォックス64』の開発後に『時のオカリナ』へ参加。半年でボスモンスター12体をデザインされたそうです

個人的に一番印象的だった開発秘話は、『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス』のコンセプトアートの初期段階のリンクのキャラデザインについてです。中野さんと滝澤さんが「男らしい、いつもより年齢が高めのリンク」を意識してたくさんのスケッチ画を用意したようです。しかし、それを見た周りのスタッフ達からの反応が芳しくなくて、変更するに至ったそうです。皆さんはワイルドな、年齢が高めのリンクだったらいかがですか？ 僕は最終デザインのほうがしっくり来ると思いますが、そんなデザインになる可能性があったということがとても面白いと思いました！

この講演では他にも面白い話が続いたのですが、今回はこれぐらいにしておきましょう。しかし、良いお知らせがあります。この講演の映像がこの間YouTubeにアップされました！ 司会はフランス語ですが、ゲストの皆さんは日本語でお話しされていますので十分に楽しめるはずです。

⬇『風のタクト』はリンクとモリブリンのモデル制作から開発スタートしました



アクセスはこちら

https://www.youtube.com/watch?v=KyVOztt4vGEから！

※ゼルダの伝説ポータルサイトのブログでも青沼プロデューサーが当日の事を紹介（映像も見られます）

ゲーム大会も盛りだくさん！

そして、任天堂のエネルギーはまだ止まりません！ エキスポの大ステージで行われる特別講演だけではなく、任天堂のブース内に設けられたステージでもさまざまな催しが行われました。そのステージでは任天堂タイトルの最新映像が流されているのですが、メインは数々のゲーム大会です。今年は多くのジャンルの大会がありましたが、毎日行われたのが「1-2-Switch（ワンツースイッチ）大会」、「マリオカート8 デラックス大会」、「スプラトゥーン2大会」、「ポケモン サン・ムーン大会」、そして「ARMS大会」でした。

誰でも参加可能だったので大勢が参加し、優勝者にはソフトやハード、グッズがプレゼントされたので参加者達は非常に盛り上がったようです。その中でも特別だったのが「ARMS大会」でした。今年のエキスポには前述の『ゼルダ』のクリエイターの方々だけでなく、なんと『マリオカート8 デラックス』と『ARMS』のプロデューサーである矢吹光佑さんが特別ゲストとして日本から来てくださったのです！

フランスの『ARMS』ファンを対象とした数回のサイン会にメディア向けインタビュー、ステージイベントへの参加に加え「ARMS大会」の優勝者達とスペシャルマッチをしたりと大活躍されていました！ ちなみに、矢吹さんが負けたのは一試合だけで、他は全て勝利していました。矢吹さんがにこやかに発したコメントは「フランスで発売されたのはほんの数日前ですから、ずっと遊んできている僕が勝つのは自然なことかもしれません。とはいえ、とても強い人達がいたので驚きました。発売から二週間後だったら僕は間違いなくボコボコにやられているはずです」でした。

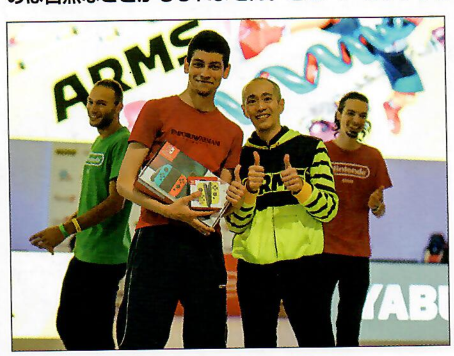
このように、今年のジャパンエキスポにおいても任天堂はたくさんの魅力を振りまいてくれました！ フランスをはじめ、隣国のスイスやベルギーといったフランス語圏の任天堂ファン達にとっては素晴らしい思い出になったと思います。来年はどんなサプライズがあるか、僕を含め大勢のヨーロッパのファンが楽しみにしています。それでは皆さん、夏の最後の数週間も任天堂のゲームで楽しんでくださいね！



⬆「ARMS大会」優勝者とスペシャルマッチを行う矢吹プロデューサー

⬇任天堂のゲーム大会のステージ前の観客。4日間ずっと盛り上がりましたよ





⬅闘い済んでみんなで「いいねポーズ」。矢吹プロデューサーが大会で着ていらした黄色の「ARMSジャケット」が素敵でした！

おたより募集

今回の記事への感想お待ちしております。また、読者さんの質問に答える場を設けていきますので、フロランへの質問をドンドン送ってくださいね。

【あて先】〈ハガキ〉〒101-8469 ニンドリ編集部「パリ発任天堂レポート係」〈メール〉paris@nindori.com

※読者アンケートハガキの裏面に書いてくれてもOKですよ！

イラスト／原知絵



第130講 復活したふっかつのじゅもんの巻

デス仙人とは
ゲーム業界やハードの話題で達観し仙人の道へ。僕のレディ2号と足立区のアジトで暗躍中。仙人はナワバリ争いに忙しく勇者はまだお預け

「ふっかつのじゅもん」とは何か、という説明はもう不要じゃろうね。紙とメモから、バッテリーバックアップ、HDDにフラッシュメモリと、セーブ方法も確実に進歩しておるな。次は何じゃろうね？

Q ファミコン『ドラゴンクエスト』の復活の呪文は、なぜ聞いた直後にもう一度聞くと違う呪文になっているのでしょうか？
（埼玉県／革命屋）

同じじゅもんにならないように、ステータスや所持品などの情報とは別に、毎回ランダムに変わるデータを付け加えて、じゅもん全体をある計算式を使って暗号化しておるのじゃ。毎回同じじゅもんが出るようにしてしまうと、インチキがしやすくなってしまうからな。例えば、じゅもんを聞いた後に所持金を1ゴールドだけ増やし、また呪文を聞いたときにどう変わったか、みたいな作業を繰り返すことで、じゅもんが解析しやすくなってしまうね。それを防ぐための仕様なのじゃな。

せっかくなので「ふっかつのじゅもん」についても詳しく解説しよう。実は前にもやったんじゃが、もう5年も前じゃしな。

初代『ドラゴンクエスト』の場合、ふっかつのじゅもんは全部で20文字じゃな。この20文字にどのくらいの情報が含まれておるかというと、勇者の名前、経験値、所持金、所持装備とアイテム、そしていくつかのフラグ、そして前述のランダムな値じゃな。加えて、じゅもんが正しいかどうかを確認するためのデータも付け加えられておる。その確認のしくみには「チェックサム」という方法が使われているようじゃね。じゅもん全体を数値化して足し算し、その答えをチェックサムとして付帯させておくというものじゃ。1文字でも間違えると、足し算の答えも変わって「じゅもんがちがいます」となるわけじゃ。ただ、偶然答えが合ってしまうこともないわけではない。有名な「もょもと」がそうじゃな。なお、レベルや覚えている魔法は経験値から決定されるので、じゅもんには含まれないよ。

んで、具体的なしくみ。ふっかつのじゅもんに使われる文字は、あ行～ま行、ら行の40文字と、が、ざ、だ、ば行の20文字（『DQⅡ』ではだ行の代わりにぱ行）、そしてや、ゆ、よ、わの4文字、合わせて64種類じゃ。この「64」という数字、見慣れておるな。ちょうど6ビット分と、非常にキリがいい。どういうことかというと、「あ」の「000000」から「わ」の「111111」まで、64文字それぞれに異なる6ビットの値を割り当てることができるのじゃ。初代の『ドラゴンクエスト』のふっかつのじゅもんには、6ビット×20文字で、120ビット分の情報が詰まっておるということになるね。呪文っぽいひらがなの羅列は、実は0と1の集まりだったのじゃ。

所持ゴールドや経験値の最大値が65535と一見中途半端な数字になっておるが、実はこれもちょうど16ビットで表すことのできる最大値じゃ。たった3文字のひらがなで、ゴールドをいくら持っているかという情報に加え、他に2ビット分の情報を持つことができるのじゃな。たったの2ビットでも、ローラ姫を救出済みかみたいなイベントフラグを2つ管理できる。とはいえ、『DQⅡ』のようにゲームが複雑化し、3人パーティにもなると、じゅもんは52文字にも膨れ上がる。もし『DQⅢ』のセーブデータをふっかつのじゅもんにしようとすると、800字にもなるなんて話も聞いたことがあるよ。『DQXI』3DS版とPS4版との間で共通のふっかつのじゅもんが使えるんじゃが、「だいたい同じくらいの状況」しか再現できない、という点に不満な人も多いようじゃが、とまあ、こういったしくみなので、仕方ないというか、当然なのじゃな。文字多いのイヤじゃろ。

ふっかつのじゅもんは1文字6ビット

あ＝000000	か＝000101	⋮
い＝000001	き＝000110	や＝111100
う＝000010	く＝000111	ゆ＝111101
え＝000011	け＝001000	よ＝111110
お＝000100	こ＝001001	わ＝111111



Q 最近3DS LLを購入しました。…が、ネットに接続不可、ニンテンドーゾーンが発見できず、パソコンでHPが見れない、という理由で「ひっこし」ができません。
（石川県／林堂）

ニンテンドーゾーンもダメとなると、本体に問題があるかもしれんのう。任天堂に見てもらって、疑わしい点をまずひとつ解消してみてくれ。そうしてひとつずつ問題がありそうなポイントを潰していくのがトラブル対処の基本じゃ。

はみだしデス仙人
しつこいようですが「0」と「1」の2種類だけを表す、データの最小単位が1ビットです。

おもいッきり生ハガキ

ゲームに無関係な話題から人生相談にまで答えます

●プログラミングを学びたいのですが、始めはどのプログラミング言語を学べばいいですか？

（大阪府／あらたっち）

先月号でビジュアルプログラミング言語に触れたが、それよりも前に届いたはがき。JavaScriptじゃろうね。比較的覚えやすいし、パソコンとブラウザさえあれば、特に開発環境をそろえる必要もない。コンパイル作業が不要ってのもいいよ、さっと書いてすぐ試せる気軽さは大事じゃ。「alert(‘Hello world’)」からやってみるとよかろう。しかし一番大事なのは、プログラミングを学んで何をやりたいのか、ということじゃろう。プログラミングは手段であって目的ではないのじゃ。それによって学ぶべき言語も変わってくるからね。言語ごとにそれぞれ方言や作法の違いはあれど、共通点も多いので、どんな言語から学んでも無駄にはならんよ。

●Nintendo Switchの転売、なんとかならないんですかね？　本当に欲しい人が正規の値段で買えるように願っています。

（大阪府／北野正幸）

転売価格で買う人がいる以上、なくならんじゃろうな。チケットのダフ屋行為みたいに、法で規制されるといいんじゃが。「現行商品はメーカー希望小売価格以上で売っちゃいけない」とか、やりようはあると思うんじゃけどね。7月末から目に見えて出荷量が増えておるので、ぼちぼち品薄も解消されるじゃろう。

●近所のCDショップは、1980～1990年代の8cmシングルCDを1枚1000円くらいなのに7000円や1万円で売っています。何か言ってやってください。

（広島県／森本マイヤー）

それはええんでないの。30年も前のものじゃろ？　どこにあるかもわからない30年前のCD、しかも状態のいいものを探せ、報酬は6000円だ、と言われたとして、やるかね？　わしは遠慮します。希少なものが必ず買える確実性や、30年間の保管に対する上乗せじゃ。つい最近、海外で新品未開封の『スーパーマリオブラザーズ』（NES版）がオークションに出品されたのじゃが、3万ドルで落札されたよ。日本円にして330万円じゃな。この話に定価を持ち出してきて「高い」という人はおらんじゃろう。転売とは質の違う話で、価値のあるものに相応のお金を出すことは間違ってない。

●最近ゲームのコントローラーが高くてソフト1本分以上の値段になっています。昔と比べてどうしてこんなに高くなってしまったのでしょうか？

（千葉県／カズトク）

ボタンが押された信号をケーブルで送るだけの単純なものなら安く作れるのじゃろうが、今のコントローラーは高機能だからね。無線接続、振動、リチウムイオン電池、ジャイロセンサーや加速度センサー、それからNintendo SwitchになってからはNFC機能やIRカメラもついておるな。表面的な値段は高いが、中身を考えると妥当な価格なのではないかなと。昔のカローラは安かったのになんでレクサスは高いの、みたいな話かな。ゲームキューブの「ウェーブバード」が4500円だったが、アレの方が高く感じるよ。

●最近バックナンバーを読み返していて気になったのですが、「魂が抜ける係」の件は結局どうなったのでしょうか。個人的には『マドゥーラの翼』だと思うのですが。

（滋賀県／カキノハA）

なんと6年前のネタ。キャラが死んだ時に魂が抜けつつ「タ～ラ～ラ～ラ～ラ～」みたいな音楽が流れるゲームを小さい頃に遊んだけどタイトルがわからない、というハガキを紹介したのじゃ。『忍者じゃじゃ丸くん』、『ワルキューレの冒険』、『アレックスキッド』といったタイトルが挙がったが、結局わからずじまいでした。『マドゥーラの翼』って魂抜けたっけ、確かに「でーれーれーれー」って曲は流れるな。当時投稿してくれた咲宮さん、読んでるかな。

はみだしデス仙人

Q 仙人の最近のマイブームをおしえてください。（千葉県／金田隆太郎）

A イカスフィアで逃げる相手を追い掛け回すプレイ。

レディ2号のお部屋

湿度90%、とか聞くとびっくりします。もう水じゃないですか。室内に雲できそう。

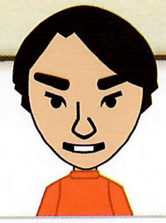
8月の21日、そろそろ夏休みも終わりが近づいてきた感じですね。みんな宿題終わったかな？　夏休みといえば8月31日まで、というところが多いでしょうけど、2号の地元、長野県では多分今日あたりが最終日。調べてみたら北海道と同じぐらいの短さでした。ほかの中部地方はそんなに短くないんですよ。不思議だなぁ。別に冬休みも長くないです。

●2号さんは今年何かに感動しましたか？　僕は毎年恒例の夏の映画を見てとても感動しました…。

（埼玉県／1プレイ10円さん）

ハガキにモンスターボールの絵があったのであの映画ですね。感動ですか…心が打ち震えたり、涙を流したり…まではないですけど、日々いろんなものに対して感銘を受けていますよ。8月号で話した大喜利AIは今も時々見てますし、スマートフォンを触るだけでも「昔は2つ折りの携帯電話で画面も小さかったのにな」と感じたりとか、16GBのSDカードを見てフロッピーディスクにはこの1万分の1も入らなかったと思い返したり。こうしてみると科学の発展に感動しているのかな。ゲーム機だってすごいですよね、立体で見えたりインターネットに繋がったり。タッチパネルがついているのが当たり前なことって、子供の頃を思い出したらとてつもない進化だと思いませんか？　これからもいろんな技術が発展して、今はSF映画で見るような光景が、何10年もあとには現実になるかもしれないと思うとわくわくしてしまいます。そんなわけで、左ページの仙人のお話も、いつもとっても楽しんでるんですよ。『黄金の太陽』の前作からの引き継ぎは最大260文字必要だったなぁ…。





H I R A B A Y A S H I　H I S A K A Z U

平林久和の［ゲーム解剖学］vol.48

黎明期からゲーム業界を見つめるゲームアナリスト・平林久和さんの連載コラム。「なぜこのゲームはおもしろいのか?」その理由をするどく解剖していただきます。

株式会社インターラクト代表取締役／ゲームアナリスト。著書や共著もたくさんある、ゲーム業界を黎明期から取材し続けるゲームにとっても詳しい人。



今回のポイント

『スプラトゥーン2』と『ドラゴンクエストXI』。この夏の大ヒット2タイトルから見る 日本の"ジャパナイズ"する力

ジャパナイズの力だ!

皆さん、今年の夏休みはいかがお過ごしですか？　私の周囲では、やはり『スプラトゥーン2』と『ドラゴンクエストXI』が大流行しています。一般ゲーマーもゲーム業界人も、今年の夏はこの2タイトルを遊んでいる人が多いみたい。もちろん、私もそのうちのひとりですが、両方のタイトルを遊んでいると実感することがあります。**異なるジャンルの2タイトルには共通項があって、それは、何かというとジャパナイズ。**ジャパナイズは「日本化する」という意味ですが、じつに日本らしいゲームを遊んでいるんだなー、としみじみと思うのであります。

3Dで描かれたフィールドで、キャラクターが移動し武器を撃ち合うゲーム。この手のゲームは昔から、なおかつ世界中のあちこちにあってTPS（サードパーソンシューター）と呼ばれます。**ほとんどのTPSの舞台はリアルな戦場で、兵士たちが激しく戦います。ところが『スプラトゥーン』はどうでしょう？　キャラクターの操作方法はTPSに似ていますが、最終的な仕上がりはまったく趣が異なるものになっています。**ブキを手にしたイカたちがインクを飛ばしてナワバリバトルを繰り広げます。いつもは殺伐とした感じがするTPSが、無茶苦茶に愉快になりました。世界ではTPSと呼ばれるゲームが、劇的な変化を遂げて『スプラトゥーン』になる。**これを単なる変化ではなく、"日本的な変化＝ジャパナイズ"と私はとらえています。**



⬆発売後もさまざまなアップデートで、プレイの幅はもちろん、プレイヤーの感情に良い波風を立てつづけている『スプラトゥーン2』。今号の巻頭インタビューもチェックしてね!

世界と比べて異質な日本のゲーム市場

世界で売れているゲームと日本で売れているゲームの傾向は明らかに違います。リアルなグラフィックスのFPS（ファーストパーソンシューター）とTPSが売上トップ10のうち半数以上を占める。それが世界のゲーム市場です。ところが日本ではFPSとTPSは1タイトルもランクインしません。その理由はいろいろと分析されていますが、ざっくりと言ってしまうと**日本市場は……言い換えると日本人ゲーマーは「銃」と「血」と「死」を**

異なるジャンルの2タイトルには**共通項**があって、それは、何かというと**ジャパナイズ**。ジャパナイズは「日本化する」という意味ですが、
"日本的な変化＝ジャパナイズ"と私はとらえています。

嫌う傾向があります。この3つのどれとも無縁な**『スプラトゥーン』は、まさに日本人好みのするゲームといえるわけですね。**

では、日本で売れるゲーム。ジャンル的にはどんな特徴があるのかというと、RPG（ロールプレイングゲーム）が例年上位にランクインします。世界の国々の中で最もRPGの売上比率が高いのが日本のゲーム市場です。日本人をここまでRPG好きにさせたのは、シリーズ第一作が1986年に発売された『ドラゴンクエスト』の影響が大きいことは言うまでもありません。

『ドラゴンクエスト』と日本語

というわけで、**日本市場で大人気のRPG。**ですが、RPGは日本で生まれたわけではありません。ドワーフ、エルフ、ホビットといったRPGの原型が生まれたのはイギリスです。20世紀の初頭、J・R・R・トールキン博士が著した「指輪物語」がRPGの起源とされています。それがアメリカに渡って、アナログゲーム（テーブルトークRPG）へと発展。さらに、この遊びがコンピュータと結びついてPCで遊ぶRPGが誕生しました。時代で言うと1970年代のことです。こうしてアメリカで開発された初期のRPGの代表作に『ウルティマ』と『ウィザードリィ』があります。

上から見下ろした2Dの移動マップを採用した『ウルティマ』。冒険者の視点から見た3Dの戦闘シーンの『ウィザードリィ』。**『ドラゴンクエスト』の移動と戦闘のビューはこの2つの名作ゲームを組み合わせた、というのは有名な話です。**

こう書くと人気ゲームをかけ合わせただけのように思われがちですが、そこで行われた工夫は並大抵のことではありません。

アメリカで生まれた当時のRPGはPC用のゲームです。ということは、プレイヤーの多くは大人であり、操作方法も物語も難解でした。そこに**改良に改良を重ねて、"ファミコンユーザー＝日本の子供たち"でも遊べるようにしたのが『ドラゴンクエスト』です。**原作者の堀井雄二さんはマンガの原作もお書きになっていましたから、一般大衆の心をつかむのはお手の物です。ゲームの導入部分で自然に操作方法が説明され、勇者は仲間と戦います。そして、日本語を見事に西洋生まれのRPGになじませてくれました。『ドラゴンクエスト』には祠や帷子といった日本古来の言葉も随所に登場します。

何気なく使っている『ドラゴンクエスト』の魔法。あの魔法名は日本語の語感を計算しつくされています。私は実験したことがあるのですが、一度も『ドラゴンクエスト』をプレイしたことがない人でもどちらが攻撃魔法で、どちらが治癒魔法なのかがわかるのです。ギラ。ホイミ。ギラ。ホイミ。ギラ。ホイミ。力強いイメージの濁音「ギ」からはじまるギラが攻撃魔法、そして発音すると口の形が丸くなる「ホ」からはじまるホイミが治癒魔法。すごい言語センスだと思います。

『ドラゴンクエストXI』で復活した「ふっかつのじゅもん」。初代の『ドラゴンクエスト』の表示入力画面では五七五、プラス三文字に区切られていました。おわかりですね。日本人が大好きな五七調、俳句のリズムです。5文字、7文字を単位にして画面を見ながらメモを取ると覚えやすくて間違えにくいという実利的なメリットもありました。

もう、**そんなこんなの工夫が満載で、西洋生まれのRPGは日本のゲームプレイヤーにも大ヒット。『ドラゴンクエスト』の功績はホント、偉大としか言いようがありません。**

ほかの国でつくると重くなりがちな**TPSを底抜けに明るくしてくれた『スプラトゥーン』。大人が遊んでも難解なRPGを日本の子供たちにも愛される形にした『ドラゴンクエスト』。ジャパナイズが大成功した2作品が今年の夏に並んでいます。**

インドの伝統料理、カリーが日本ではカレーライスに。フランス料理の肉のパン粉焼き、コートレットが日本ではとんかつに。ポルトガル料理の魚のフライが日本では天ぷらに。アメリカで発達した自動車は日本では軽自動車に。イギリス生まれの鉄道は日本では新幹線やリニアモーターカーに。

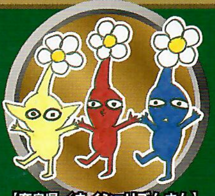
料理も工業製品もゲームも、**日本にはジャパナイズする力があるの**だと思います。



↑『ドラゴンクエストXI』公式サイトより。前号の大特集は読んでもらえたでしょうか？ ちなみに編集長カズヤは、子供の頃に見た友達の兄の「ふっかつのじゅもん」をなぜか覚えていて、今回入力してみて感動してました

この連載への感想や、平林さんへのメッセージなどもお待ちしております。 〒101・8469 ニンドリ編集部 「ゲーム解剖学」係
アンケートの裏面でもOKです。

学校法人ニンドリ学園


【奈良県／ネイショリズムさん】

ニンドリャー、キミにきめた！
【福島県／ANTSさん㉕】

今号の目標

夜空の月の濃淡を見て、ゲームキャラを連想する
【滋賀県／たむきんさん】

短い人生悔いのないように生きたいもんですが、普通に暮らしてると「明日でいっか」とか「ちょっと遊んじゃお」とか思っちゃったりして。夏休みの宿題終わった？ 追い込みがんばれ～。（夏休み前に終わらせてハンパない開放感を味わった担当かややん）

●ふと気になって、今年の1月～6月までに、『カービィ』グッズをどのくらい買ったのかを調べました。その金額なんと4万8000円以上。これからも『すいこみ大作戦』やローソンのキャンペーン、一番くじに冬の対戦アクションとめじろ押し。このぶんだと今年の後半もカービィにたくさん吸い込まれそうです（笑）。
【北海道／アシエさん⑲】

―― 25周年ということもあって、たくさんのキャンペーンが展開されてるよね。だからカービィファンはとてもタイヘンな1年だと思います。でも、どのイベントもすっごく盛況なので、カービィファンの熱心さはすごいな…と、改めて感じましたよ。ニンドリのカービィ特集も反響すごかったし！ グッズ購入などはあんまりムリせず、お財布と相談しながら楽しく参加しましょ！

●New2DS LLを買って『FEエコーズ』をプレイするんだ、と思っていたらウチの家電が故障。新しく買い換えることになったため、ゲームは後回しに…。10月にはミニスーファミもほしいので、New2DS LLはまた落ち着いたころになりそうです。あ、あとマリオのテーマパークも行ってみたいし、来年には『FE』新作も出るんですよね…。
【神奈川県／藤本司さん】

―― ありゃ、それは残念。家電って洗濯機かな、冷蔵庫かな、とにかく生活必需品だもんね。そっち優先はしかたない。ゲームは逃げるもんでもないから（たまに限定品とかはあるけど）余裕のあるときにね。あとテーマパークはUSJだね。オープンがほんと楽しみ。マリオが好きすぎてUSJの近くに引っ越しちゃう人が現れたりして？

●『スプラトゥーン』が好きなのでニンドリ9月号を購入しました。付録のレジャーシートはもちろん、記事もとても読み応えがあり大満足です！ 水族館や駅の広告、エディットモード潜入など自分で行けないトコの情報もあり、ほかの雑誌とは一味違うのが最高でした。ありがとうございます！
【東京都／ドミルさん】

―― こちらこそありがとう！ 「一味違う」と思ってくれたのが、とてもうれしいです。インターネットがここまで普及している時代、情報なんてあふれるくらい、すばやく出回っていて。わざわざ書店へ行って買ってもらう雑誌はどうあるのがいいのか。それが「一味違う」ことだと思います。それに、読者のみなさんが任天堂やゲームへの思いを、たっくさん投稿って形で表現してくれているのも、ニンドリが「一味違う」ことの大きな要因だと思っています。

●2015年4月号以来に、ニンドリ8月号を買いました。毎月買っていたころに好きだった投稿者さんはどちらの号にも載っておらず、時の流れに少しさみしさを感じました。読み始めて10年近くたっての初投稿ですが、今後もときどき買って投稿したいと思います。これからもニンドリが長く続きますように。
【埼玉県／秋夜さん】

―― 長い間読んでくれてるんですね。ありがとう！ 好きな投稿者さんがいないのはさみしいけどしかたないね。長い年月、生活も変わるし。ずっと投稿してくれてたり、読んでくれてる人にはほんと感謝。この学園も読んでてくれてるといいのだけど。

ほしいの NINTENDO SWITCH

―― Switchを買いたい！ でも…、というみんなの投稿、とても多かったのでまとめてみたよ。状況は少し前からよくなっていて、タイミングさえよければショップで売られている場面を見られたりして。ネットのマイニンテンドーストアでは、この22日から予約販売の受付が始まるし、これからさらに買いやすくなると思います。みんなが無事にSwitchをゲットできるよう、祈ってます。購入報告も待ってるよ！

●Switchを買って『スプラトゥーン2』を遊びたいのですが、いまだに手に入りません。まあ、気長に探します。しかし、どこも品切れとは…。
【熊本県／しめサバさん㉘】

―― ほしいゲームが出たときに本体を買おう、と思ってた人も多いよね。Switchがこれほどの人気になるとは、多くの人が想像してなかったと思います。

●アンケートハガキのゲーム番号、3ケタまで増えたんですね。盛り上がってきた!? Switch本体などはお店でなかなか見かけないけど…。ミニスーファミはどうなるか…。
【東京都／もーみんさん】

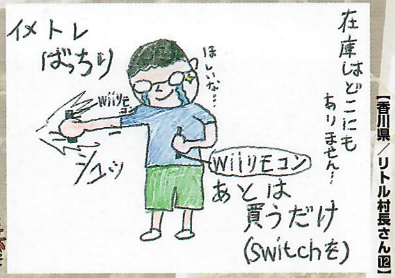
―― 発売予定、増えたね。ミニスーファミもほしい！

●先日SNSなどで「Nintendo Switch詐欺が横行」と聞き、許せないと思ったら、量販店で普通にSwitchが売られていました。
【千葉県／たっつんさん】

―― ウソ情報で買わせるとかかな…。信頼できるトコで買うのがいいかな、と編集部では話してました。

●Switch版『ゼルダ』は買ったんですが、本体がどの店に行っても品切れ…。もう あきらめて『ゼルダ』は売ってしまおうかと考えることも…。どうすればいいの？
【青森県／ん。ダッキャアさん㉓】

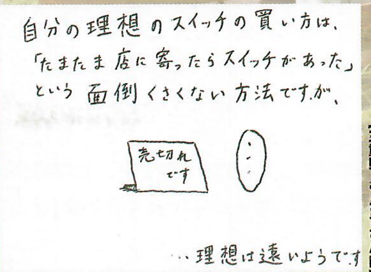
―― 入荷時期にショップを回るとかかなぁ…。気持ちはわかるけど、買える時をゆっくり待とうね。



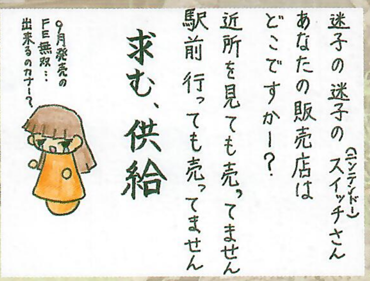
【香川県／リトル村長さん⑫】



【東京都／ようぱさん】



【三重県／フジラさん⑬】



【福島県／佳月さん㉙】

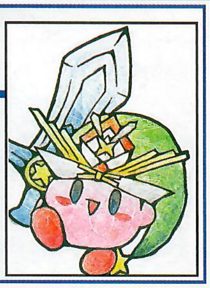

ニンドリーナ田中

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒101-8469
ニンドリ編集部「ニンドリ学園 フリートークorエンブレムor右上のアレ」係まで

今週の日直さん

名前：カビツルギ
コードネーム：UB0427 PINK
解説：Uはウルトラソード、Bはカービィのこと
技：きりさく　のみこむ　はきだす　そらをとぶ
特徴：アローラの食糧がなくならないか心配

【神奈川県／プラリネさん】



オラが村のお宝自慢



Treasure No.240

ゴッドなファーザーのパペット

●『妖怪ウォッチ』のゴゴゴゴッドファーザーです。ちょっと大きくなりましたがパクパクパペットを作りました。

【北海道／あ～ちゃんさん】

―― かなり前にもらった投稿だけど。よく出来てる！

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景（夏休みの自由研究で、ファミコンカセットのカラー分布を調べてみたよ）なども大歓迎ですよー。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今月のテーマ RPGの職業につくなら、どれになりたい？

●弓兵になりたいです。遠くからちまちまダメージを与えたい。
【静岡県／それロンさん(20)】

●魔法使いで空を飛んでみたい！
【岩手県／鬼月将さん】

●魔法使いがいいです！　ワープしたり時を戻したい。
【鹿児島県／ルーキーマンさん】

●断然魔法使い。魔導士でもOK。賢そうだし、杖や魔導書を使って風や炎を生んだり…万能な感じがいい！
【愛知県／幸さん(28)】

●ナイトになって、かっこよく馬を乗りこなしたい。
【福井県／冠シャコさん】

●どうぐ使い！　必要だからと思って残している道具の数々を、捨てることなく使える職業なので。
【徳島県／寒鰤焼神殿さん】

●他人の家へ勝手に入ったり、タンスを開け、ツボを割って中のアイテムを取ったり…。そんな勇者に、私はなりたい。いやなっちゃダメ。
【千葉県／かきくけ昆布さん★】

―― というわけで、戦士や僧侶などは人気がなく、圧倒的に票を集めたのが魔法使いでした。普段の暮らしでも魔法って便利そうだし、あこがれちゃうかも！ では、次々回のお題は…。

ゲームのポスターを部屋に飾ったことある？

12月号→10月7日締め切り　（長野県／PEEK民さんのリクエスト）

ニンドリの付録とか、特典でもらったポスターってどうしてる？ 飾り方や保存法も聞きたい！

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●うちの学年全体でやった、華道師範試験に合格しました。その免状をもらうか迷っていたら、母が「免状の代わりにSwitchでもいいよ」と。結果、免状はもらわずにSwitchにするということになりました。
【東京都／フラワーキープさん】

―― よくわからんけど、免状をもらうのにSwitchが買えるくらいお金がかかるのかな？



【宮城県／ミントさん】

大回転喜利

どりゃーっ

※決められたお題に対してみんなにネタを披露してもらうコーナーです

今月のお題 みんながアゼンとした『ポケモン』の新たな悪の組織。どんなボスが登場する？

●常に入れ歯を忘れていて、何を言っているのかわからない。
【神奈川県／フナキングさん】

●使うポケモンが全部ヤドン。
【東京都／kingさん(13)】

●ポケモンのコスプレをしている。
【北海道／フロッシュさん(18)】

●「部下に慕われるリーダーになる」というタイトルの自己啓発本を読んでいるボス。
【栃木県／らにあんさん】

●ジバニャンほか妖怪勢が手持ち。
【新潟県／Kちゃんさん(46)】

●自分がバトルしている様子を撮影して、動画をアップ。動画サイトからの収入で稼いでいるボス。ちなみにその人はドM。
【埼玉県／スギさん(12)】

●実は主人公が悪の組織のボスだった、という展開。
【滋賀県／さっぴっこさん】

●ママに起こしてもらわないと朝起きられない。
【千葉県／てるみゅうさん(38)】

●アロハにサングラスで、浮かれてる。
【岐阜県／をちこち48さん(32)】

●『ドラゴンクエスト』シリーズのボスみたいに、体が何段階かに変形、だんだん人ではない姿になっていく。
【山口県／炒り豆腐さん(22)】

12月号お題 『スターフォックス2』のほかにもあった幻のゲーム。そのタイトルとは？

10月8日締め切り　（大阪府／さるぼぼさんのリクエスト）

回答例
●スーパーマリオ腕相撲　●宮本茂くんのジャンプ天国
●平坦な道で安全運転するゲーム『マイルドトラックス』

ダジャレドリーム

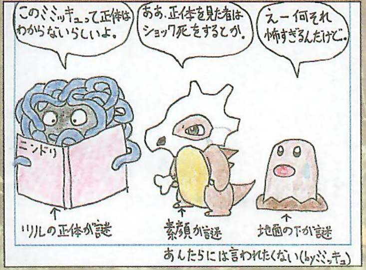
冷凍味噌照り焼きターキー（レイトンミステリージャーニー）
【滋賀県／カキノハAさん(16)】

無茶ダジャレながらおいしそうである。

一発！芸達者婆



（秋田県／TAKEさん）ヨコ位置ですまぬ。New2DS LLが！



（愛知県／じっぱからげさん）まだまだ生態に謎の多いポケモンの世界



（東京都／もつおさん）『スプラ2』で、これからもよくありそうな出来事だ

4コマまんが夢ばなし



（岩手県／月城せつりさん）写実派と印象派の合作!?



（大阪府／ヒロさん）先月からの続き。3人いたのがついに…



（京都府／動物番長見習いさん）喜怒哀楽すべてがかわいい

※先月に続いて、ここにミョーな空きスペースができちゃったので、掲載できなかったイラスト投稿をご紹介。極小ですまぬ。でも先月よりは1.4倍くらい大きくなったよ!



富山県／あおみかんさん



大分県／ともまやさん



（和歌山県／鏡野みえるさん）ワイルドの勇者が負けた…



（愛知県／蝉のぬけがらさん）人による

ダジャレドリーム

ジャイアンとイス取り合い

（ラジアントヒストリア）

【兵庫県／けろっぴさん】

先にイス座っても、突っ込んできて奪われそう。



（千葉県／にょきりんさん）思いそれぞれ



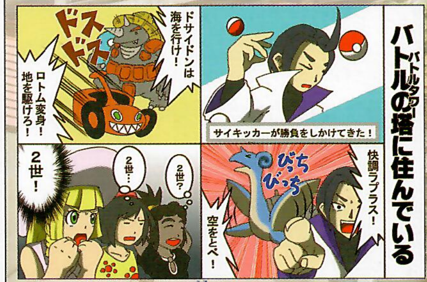
（宮城県／ミントさん）100年前の経験で万全の体制に



（神奈川県／タコ・カイ・ナさん）学園物?



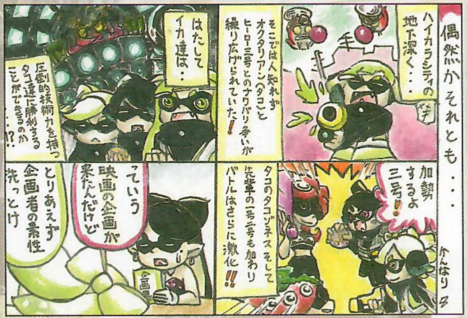
（大阪府／湯浮さん）確かにそこが目なのだが…



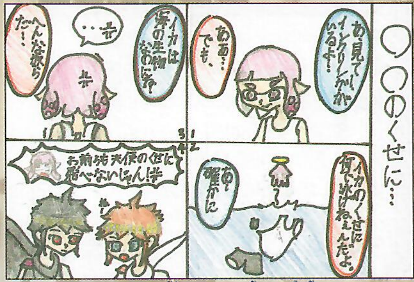
（千葉県／更待弥生さん）古いマンガ&アニメでわかる?



（宮崎県／わさびさん⑫）無意識おそろい



（神奈川県／かんなりアイさん）見たいぞ!

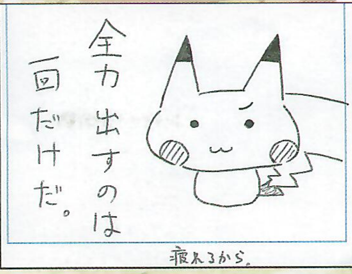


（大阪府／ぷりんさん）人それぞれ向き・不向きがあるの

一発! 芸達者 沙姿



（愛知県／ミズサキさん）このハガキを見て、ついトマトを買ってしまった



（佐賀県／鷺蔵さん）心はいつでも全力投球。でも毎回だと疲れちゃうしい



（三重県／カシュレイさん）『ブレス』の感じすげー出てる。緑帽子もOK

お便りのあて先は 4コママンガは、ハガキサイズか、タテヨコが1:3になっているサイズの紙で送ってね。

〒101-8469
ニンドリ編集部「ニンドリ学園 ○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

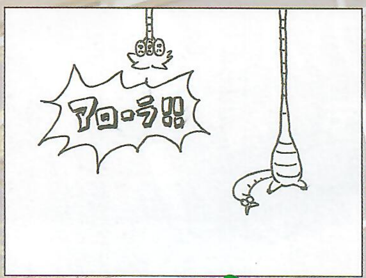
ダジャレドリーム

人影(ヒトカゲ)？ 銭がねえ(ゼニガメ)!? 「不思議だね(フシギダネ)」

【広島県／KAENさん26★】

その人影はスリだった!?

一発! 芸達者羅



(京都府／なっ茶さん20) びよーんと伸びて垂れ下がってるのかなぁ？



(埼玉県／なおさん) カービィのかき氷おいしそう…。バテバテでもがんばろ



(北海道／ライライさん21) ヒツジとかの毛を剃った姿もけっこう好き

ちょっと気になる、こんなコト

●カービィの世界で「おい、目ん玉！」と言ったら、どれくらいの数のキャラクターが集まるだろうか…。

【愛知県／イーブイブリーダーさん15】

●朝からカツサンドは確かにヘビィですが、舌平目のムニエルもどうかと思います。鬼道さんのとこでは普通なんでしょうか。

【神奈川県／暴走猫鵺さん46】

●ピーチ姫と『カービィ64』のリボンちゃん。2人の前髪が少し跳ねているのが、ちょっと気になります。

【徳島県／かれんさん9】

●『スーパーマリオオデッセイ』のライフUPハートと『ゼルダ』のハートの器の関係は？ 姉妹？ いとこ？

【三重県／ドッグデモンさん29★】

●『アラアラ』『ラジアント』『エヴァーオアシス』。すべて買いましたが全部おもしろくて、このターゲット層のかぶりそうな3本の発売が近い時期に集中してしまったのが複雑です。

【三重県／たなぼんさん24★】

●『ロボボプラネット』のプレジデント・ハルトマンが、アニメ「カービィ」のサモやパーム大臣に似てる気が。

【石川県／秘密の庭さん】

●マーシャドーが使うZワザの名前、「北斗の拳」っぽい。

【東京都／ももこ村長さん19】

●『すいこみ大作戦』のまんぷくカービィを見て、『カービィのピンボール』を思い出しました。同名の仕掛けが登場するんですよね。意識してる？

【大阪府／さいそさん】

●『ポケモンGO』のレイドバトルに、なかなか人が集まらない。駅前みたいな場所ならいいのだろうけど、うちみたいな山の上はちょっと…。

【徳島県／うなぎさん】

●もしも『閃乱カグラ』シリーズのキャラが『スマブラ』に参戦しても、衣装破壊はないよなぁ。実現したら最高なんだけどなぁ(笑)。

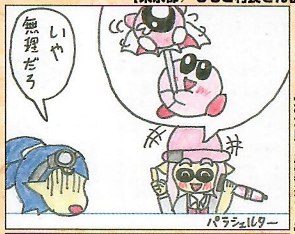
【北海道／ヨタメシさん32】

●『ウルトラストII』でキャラを選ぶ時、ランダムのシルエットが「名探偵コナン」の犯人に見えるのはボクだけ？

【大阪府／北野正幸さん38】

●『FEヒーローズ』で、自分の持っていない超英雄がいる部隊を見ると、どうしてもイヤミかっと思ってしまいます…。春も手に入らなかったし…。

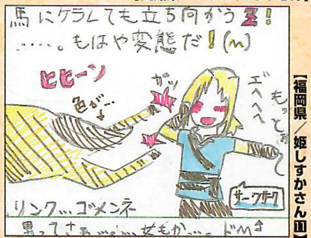
【愛知県／アクアスカイさん】



【栃木県／武器忍さん】



【福岡県／ゆりらさん24】



【福岡県／姫しすかさん11】



【神奈川県／レインボーさん23】



【山形県／佐藤岳さん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●『FE』のキャラクターたちが、大河ドラマ「真田丸」でいろんな役を演じている夢を見ました。

【三重県／とんぼきりさん24】

●『ダンボール戦機』の新作アニメ！ 瀬名アラタの新しい物語！ 操縦者の動きと連動する新システム！ 毎週夜7：30から放送開始！ …ってとこまでハッキリ見たんですけどね。

【兵庫県／HOTさん】

●『ポケモン 不思議のダンジョン』にさらなる新作が発売される夢を見た。アローラパートナー＋アローラロコンが主人公やパートナー候補にできました。正夢にならないかな…。なればいいな…。主人公の性別が選べるのも復活してほしいな…。

【青森県／ゲンさん14】

●3DSで『ゼルダ』を遊んでいました。その中でミニゲームのガチャガチャ(くじ付き)を引いたところ、「おめでとう! 勇者のストラップが当たった!」と画面に。驚いたことに、そのストラップがいつの間にか私の3DS本体に装着されていたのです。どんな仕組み!?

【山形県／未徒記さん】

ああ無情!「そんなバカな」の失敗談

●理科の授業で、先生が「あれ、(電気回路の)スイッチどこだ〜?」と言ったのを、「え? Switch!?」と反応してしまった私と友人。どちらもSwitch予約せず、まだ買えてないので…。

【千葉県／たっつんさん】

●『マリオカート8』をやりすぎたせいか、『マリオカートDS』を遊ぶ時にRボタンでドリフトするところでZRボタンを押してしまう。

【長野県／VIEWTさん16】

●『FEヒーローズ』で、うさぎルキナがほしくてガチャをしたら、ニンジン兄さんが3回ダブッた。ルキナは出なかった…。

【福島県／結季さん25】

●「NEWS」など4文字のアルファベットが全部「ARMS」に見えてしまう。

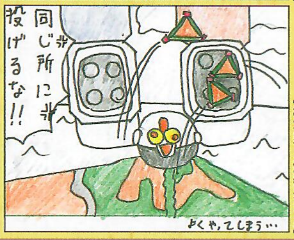
【岡山県／りっくんさん12】

●『ポケモン サン・ムーン』のバトルツリーで、メガシンカのコマンドを押し忘れて負けてしまった。ごめんよルカリオ…。

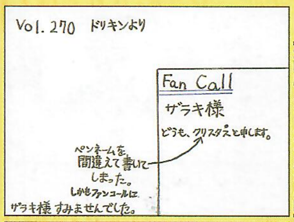
【宮崎県／ユキうさぎさん】



【埼玉県／飛来裕夢さん】



【栃木県／武器忍さん】



【大阪府／クリスタルさん14】



【群馬県／エギルさん24】

底ぬけ ニガオエ教室

【今月のお題】

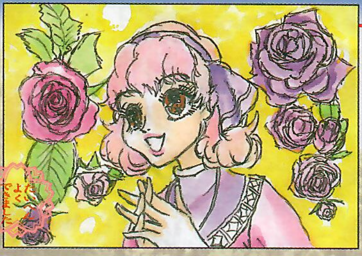




（群馬県／グラムさん）もう顔がドラマチックでいいわ～



（石川県／めっちぽーさん）声優さんがかが



（宮崎県／モカ=モナカさん）ジェニーかわいい!



（栃木県／姉川レニアさん⑮）トレーナーか!



（栃木県／マリソニさん）連想しちゃう



（大阪府／りゅーぱさん）まさに新世代

【次々号のお題】
12月号（Vol. 284）予定
ぬりたく～る テンタクル!!
その他のイカとかも描いてオッケーよ



ダジャレドリーム
ハレンチな大陸（バレンシア）
【神奈川県／ぞぞけにりさん】
こんな場所が舞台だったらCERO18歳以上になっちゃう～。

真実戦隊ウソナンジャー

●「ミニスーパーファミコン」は、インターネットにつなげると衛星データ放送「サテラビュー」の機能が使えるようになるそうです。
【和歌山県／アオヤギさん★】

●『妖怪ウォッチ4』は、ラーメン・つけ麺・イケメンの3バージョンが発売されます。
【神奈川県／ぞぞけにりさん㉗】

●「ミニスーパーファミコン」は、実は『スターフォックス2』を収録するために開発された。
【東京都／D&Nさん㉒】



【大阪府／sukeにちさん】

こんな●●はイヤだ!

●『スプラトゥーン2』のサーモンランでイクラを集めるが、そのイクラからすぐにシャケが生まれて、永遠に終わらないバイトになる。
【鹿児島県／ブライアンザさん⑯】

●『ポケットモンスター パワームーンM』『ネガティブゾーンL』。
【奈良県／ヤドンさん㉜】

●新作ポケモン映画のタイトルが、「キミはやめた!」。
【茨城県／NEO軍団団長さん㉛】

●『ドンキーコング』の新作タイトルが『びっくりドンキー』または『ドン キホーテ』。
【奈良県／ネイショリズムさん】

●自分の美しさのわりに、男運がイマイチだと文句を言うマリオファミリーの姫たち…。
【北海道／しのっちさん㊶】

●草を刈るたびに「またつまらぬものを斬ってしまった」と言うリンク。
【広島県／森本マイヤーさん】



【福島県／山羊さん⑯】



【？？？／トキドリさん】

クイズNニンドレア

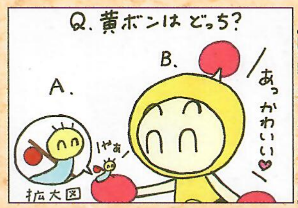
●任天堂ハードで発売されているゲームで、人気の巨人と言えば？
A『ファミスタ』の巨人軍
B『進撃の巨人』 C『巨人のドシン』
D『DQⅡ』のサイクロプス
【鳥取県／M・Nさん㊺】

●「劇場版ポケットモンスター キミにきめた!」で、主人公サトシの影の中にいたのは？
Aマーシャドー Bダークライ
C影オロチ
【石川県／トモさん】

●ヌケニンが倒せるのは？
Aコイキング Bシビシラス
Cキャタピー
【徳島県／マカロニさん】



【神奈川県／フナキングさん】



【山口県／シャルドネさん㉖】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面に書いてね（希望のコーナー名もね）。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は欄外のあて先へ。メールは「gakuen@nindori.com」まで。締め切りはとくにありませんが、月末あたりまでに届いたハガキを次号で採用してます。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼント! また、**希望者は採用したときに年齢を入れます。** 年齢を公開してもOKなときは、**年齢の近くに「年OK!」と書いてね。** ニコニコ生放送などWEBで紹介してもいい人は、どっかに**「WebOK!」と書いてね。** ニンドリが将来的に電子版も発売した場合、投稿はそちらへも掲載されますのでご了承ください。

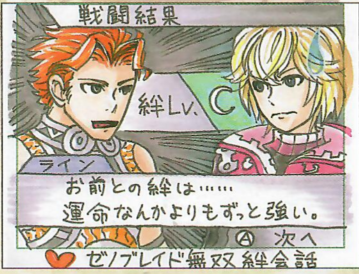
Nindori

一発! 芸達者 絵

※ばさらえ 扇・団扇・絵馬などに奔放に描いた絵。浮世絵のようなものかという。「霊仏霊社の御手向、扇団扇の—にも／太平記」。（大辞林より）



（神奈川県／ジャクリーンさん⑲）サンシャイン吉良!? 髪型が似てる？



（新潟県／任天はなさん）絆レベルが上がるとワイルドダウンも威力UP？



（宮城県／こんにゃくさん㉓）いっぱい遊んでるね。それをネタに投稿もぜひ!

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒101-8469 ニンドリ編集部「ニンドリ学園 ○○○（それぞれのコーナー名）」係まで

GameSoft Fanclub

任天堂ハードに関するゲーム、キャラクター、関連グッズやイベントへのお便りを募集中！

commenter

りふぁ　ファンクラブタイトルの背景イラスト、ついに募集後の採用第1号がきましたよ！ 鹿児島県／プレセペの夜さんのアイルー。かわい～！

かややん　タイトルの入る位置もちゃんと計算してくれてる！ ありがとう！

り　上端は切れちゃうので気をつけて描いてもらえるとなお良しです。ところで今回のお題は「夏に遊びたい1本」なんだけど、かややんは？

か　まだ遊べてない『大逆転裁判2』…。

り　今遊びたいゲームになっちゃった（笑）。

アトラス部

『真・女神転生 DSJ』の豪華ボックスが気になる。高いけど本とCDはイイ！



【静岡県／みそうづきさん】最初のムービーで見えた魔物たちで想像ふくらむよねか



【青森県／奇斗さん】人気作のリメイクっていろいろ難しいけど、よくなっててよかったか

スプラトゥーン部

いっぱい遊んでる人からの投稿もぼちぼち到着してます。Switch本体が買えなくて遊べない…って人も多いかもだけど、みんなの投稿でちょっとでも楽しんでくれるとうれしいです。あ、ヒーローモードはネタバレ厳禁でお願い！



Illustration by ブラック



【北海道／コノンさん】受験がない今年はチャンスだね。ぜひチャレンジしておくれか

■見ているだけのつもりでしたが、「サーモンラン」やりたさに『スプラトゥーン2』を始めました。フライパンやスプーンを持ったシャケがかわいい！【三重県／星月さん】　過酷なバイトって話だけど、敵のシャケはよく見りゃかわいい?か

■テンタクルズ！ かわいい！ イイダちゃんってタコなの!? イカとタコがついに和解!? 期待と謎がふくらむ一方です。【北海道／azywさん】　しかもイイダちゃんのほうが後輩で敬語使ってるという。2人の関係にこれからもご注目！か



【滋賀県／MaBiSuさん】なるほど、コントローラの違いで立ち回りにも変化がか



【千葉県／ぽぴぃさん】ジャンプでマップ、しょっちゅうやる！ この克服が『2』の第1歩！か

マーベラス部

ベスト版の発表のおかげで『ルーンファクトリー』の投稿がまた盛り上がる～。プレイしたことのない人も、ぜひコミックを楽しんでくださいね。

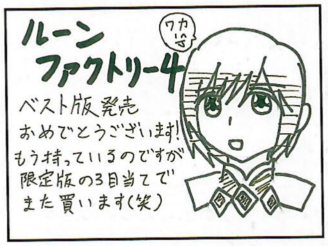
■『ルーンファクトリー』の話題が久々に出てうれしかったです！ ベスト版やコミック連載で、ファンとしてうれしくなりました。でも、やっぱり新作がほしいです。新たな世界でモコモコたちに会いたいよ～。というわけで、お願いしますね、はしもとさん！【愛知県／幸さん】　まあ、すでにファンのみんなが気になるのは新作が出るかどうかだよね。ベスト版でシリーズファンが増えたらいいですね～。り



【千葉県／ヒマワリさん】ソフトが2本になっちゃう人は、友達に貸して布教するのはどうだろう～り



【兵庫県／ぐもさん】そんな声も、たまにいただきます。ぜひもっとちょうだい！り



【滋賀県／ワカさん】『3』とサントラがついてて、あのお値段はお買い得だなぁか



【埼玉県／鋼牙さん】N64のVC、数少ないサード作品にまた1つ名作がっか

今月のテーマ投稿：夏に遊びたい1本！

テーマは「夏に遊びたい1本!」。もう残暑って感じだけど、気になったタイトルはぜひ遊んでくださいな。

来月号は「スーファミを語る!」を掲載。その次のお題は「スポーツの秋vs芸術の秋」。スポーツゲームの投稿もしくは、絵や音楽やアートが楽しめるタイトルの投稿をお待ちしてます！

11月号：スーパーファミコンを語る!
（締め切り：9月7日）
12月号：スポーツの秋／芸術の秋
（どちらか書いてね。締め切り：10月6日）



【北海道／青木立冬さん】かわいいゲーム画面。でもストーリーは心にしみる。なのだか



【広島県／マルマルさん】『風のタクト』かと思ったら『ナビトラ』！　こちらもいいり

■『スーパーマリオサンシャイン』。ポンプを使っていろいろなポンプアクションをして、涼みたいです！【千葉県／みつばさん】

■『スーパーマリオサンシャイン』や『ウェーブレース』シリーズを遊びたい。曲も夏らしいし、やってるだけで夏が味わえそう！【奈良県／ネイショリズムさん】　やっぱり夏の定番！『スプラトゥーン2』のジェットパックは、このポンプを思い出したよ…。南国な音楽もいいよね～！ 実際は行けないけど、曲を聞いてバカンス気分を味わおうっと。り

■『はじまりの森』は、スーファミとは思えない環境音と郷愁を感じる音楽が彩る、ひと夏の不思議で心温まる物語が体験できます。また、任天堂から現代の技術でアドベンチャーゲームを出してほしいですね。【三重県／たなぽんさん】　『はじまりの森』がまさかの2通目採用。さすがニンドリ読者よのう。久しぶりに遊びたい…！り

■『サバイバルキッズ』です。舞台が暑そうな島だからです。よく、海岸で日が暮れるまで釣りをしていました（8割は何も釣れず坊主でした）。【愛知県／幸水さん】　無人島生活は確かに夏のイメージかも！か

■『世界樹の迷宮III』からハマったボウケンシャーなので、『セカダン2』にモンクやファーマーが加わるのがうれしいです！ 新規イラストも実にカワイイ！ 前髪ぱっつん最高!!【埼玉県／ロクさん】　好きキャラの参戦は盛り上がる！か



Illustration by とべないインコ～

任天堂部

この夏も『ARMS』『スプラトゥーン2』『エヴァーオアシス』などなど、話題が豊富だったね。それからNew 2DS LLを買った人もいるかな。だんだん涼しくなってくるこれからの時期、まずは『メトロイド』！ 限定版の本体が、開くとモーフボールのようですばらしい…。それに「クラシックミニ スーパーファミコン」も予約したいし…うーん。

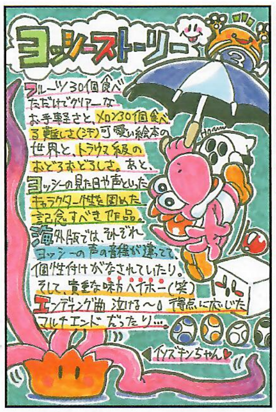
■私が今でも大好きなゲームは、3DS『なめこ大繁殖』と『ぷよぷよクロニクル』です。シンプルなパズルゲームなのですが、奥が深くて気がついたら何時間も遊んでいるときがあるくらい！【愛知県／福みんさん】パズルは長く遊べるよね！(り)



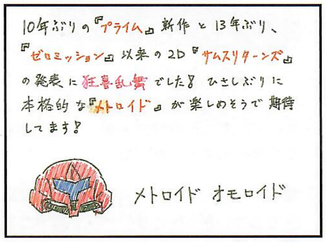
【和歌山県／夕陽りんごさん】中身は、『聖剣伝説』『ゼルダの伝説』の血統が…（笑）(り)



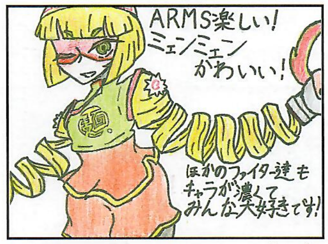
【福岡県／さくづきりんごさん】コンプ達成。みんなはゆっくり目指してください～(り)



【和歌山県／スーさん】気軽にも遊べるし、メロンを集めだすと難易度ゲキ上がり。すばらしいバランス(か)



【大阪府／raiさん】サムスが好きな人も、『2』だけやってなかったって人、多そう(か)



【東京都／もつおさん】かわいい見た目、そして軽い操作感で初心者にもオススメ(か)



【神奈川県／レインボーさん】笑顔のジャン！ スマホ版の続報もほしいですねえ(り)



【福岡県／やづきりおさん】今月のインタビュー「持ち歩ける」で、『森』思い出したよ(り)

星のカービィ部

まんぷくカービィ、大人気。ふだんは似たような投稿はあまり多くは載せないのですが、面白いので並べてみたよ。ぷるんぷるんのお腹がたまらん…。

■一番遊んだカービィは『星のカービィWii』です。マホロアにあきれられたくなくて何度も話しかけたり、船内BGMがかわいすぎて、なかなか冒険に行きませんでした（笑）。【千葉県／のんさん】 すっかりお気に入りの場所に（笑）。たまに本編やミニゲームとか？(か)



【鹿児島県／にゃん子さん】お気軽なDL版ながら本格的！ そしてまんぷく！(り)



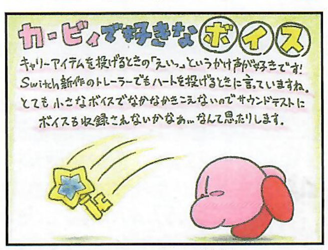
【東京都／ことぶきめぐみさん】ぬいぐるみだったら、中身は綿かな、ビーズかな(か)



【千葉県／ぱぺりーのさん】『ロボボ』の再プレイまでしてくれてありがと♥(り)



【神奈川県／さとこさん】ここから始まる、本格的3D『カービィ』！じんわりくるー(り)



【愛知県／さよっぺさん】前回のテーマ投稿かな。真似したくなっちゃう感じ～！(り)



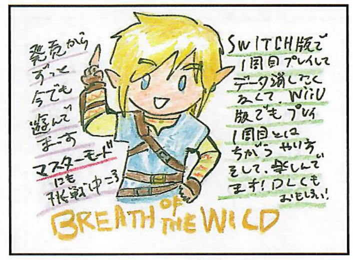
【兵庫県／ゆっはぐさん】コメント満載のパンフレットも買ってくれたかしら～？(り)

ゼルダの伝説部

30周年記念書籍の第3弾が、いよいよ発表になりまして（しかもヨーロッパ先行で）。『ブレス オブ ザ ワイルド』のラフなどを収録した資料集！ 当編集部の面々が編集してますが、これスゴイですよ…ぜひお楽しみに。



【北海道／ユウさん】ちょっと高いガケを登ろうと思うと、雨が降りだす。あるある(か)



【福岡県／リツキさん】2機種で遊んでるのか！ 違いとか、2機種の感想も教えてね(か)



【山形県／佐藤岳さん】オリエンタルなデザインが、『トワプリ』トアル村に通じるトコが!?(か)

■「ねんどろいど リンク ブレス オブ ザ ワイルドVer.」買いました！ DX版にしたのですが、アイテムたくさんで、何よりリンクがベリーキュートなので、買ってよかったです。【宮城県／神沢アリスさん】 いいですね～。同じシリーズで、今度ガーディアンも出る予定なんだとか！ まるまるとデフォルメされていてかなりかわいいので、ぜひ並べて飾ってはいかがでしょーか？(か)



【鹿児島県／プレセペの夜さん】あらかわいらしい（笑）。Switchの画面で遊べるの楽しみだね！(り)

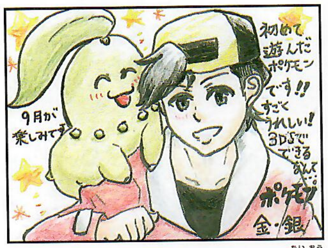


Illustration by ライライ

ポケモン部

9月には『ポッ拳DX』とバーチャルコンソール『ポケモン 金・銀』が発売。年末の新作の前にも気になるゲームがいっぱいだね。

■『ポケモン サン』をクリアしたので、やりたかったことを自由にやってみました。やりたかったこととは、「わいわいリゾート」をイーブイで埋めること！ リゾートを最大にしてやってみたら、とんでもないことになりましたっ。【福島県／中村先生さん】 最大にするにはポケマメもたくさん必要だとか。イーブイで埋まったリゾートすごい！(か)



【岩手県／タミヤさん】GBカラー対応でカラフルになったのが印象的でした(か)



【神奈川県／のにのーさん】初代からのパワーアップ感もすごかった！(り)



【福島県／とりともさん】確かに、3本目も合わせて出してほしいっ！(か)

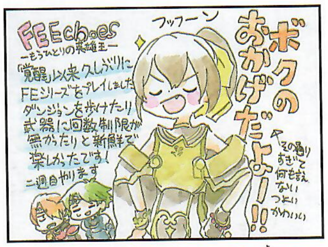


【宮城県／海猫軒さん】イラストのグズマさんがすっごくかわいいです！(か)

ファイアーエムブレム部

じっくり遊んでいた人たちがクリアしたからか、『FE エコーズ』の投稿がまた増えてきました♪ みんなのお気に入り、もしくはオススメのキャラ+クラスの組み合わせとか知りたいな。ダウンロードコンテンツを使うとさらに幅も広がるしね。

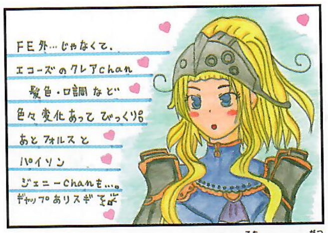
■ようやく『FEエコーズ』クリアしました！ 4章のジュダ前まで進めたデータを新規データで上書きしてしまうという痛恨のミスもありましたが、姉や弟の助けもあり、乗り越えられました。超レアの弓「月光」もゲットできて、ちょっと報われた気がします。【兵庫県／Matsuriさん】 レア武器も、いい姉弟もうらやましい～♪(り)



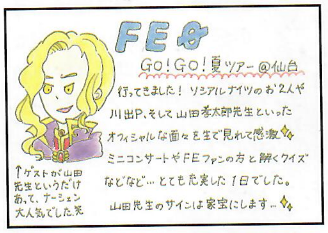
【千葉県／きのえうまさん】RPG寄りのシステムが、新鮮に遊べていいですよね！(り)



【愛知県／蝉のぬけがらさん】クロム塗り絵、記憶だけで色を塗るのいいな（笑）(り)



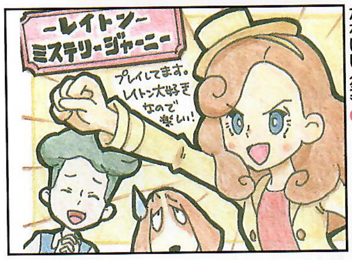
【神奈川県／藤本司さん】その答えは7月号のインタビューにあるのでぜひ～(り)



【宮城県／ほすさん】ツアーのおかげで、いろんな地域で楽しめてよかったね～！(り)

レベルファイ部

レイトンファン大期待の『ミステリージャーニー』どうだった？ 『イナズマ』もまもなくアニメ開始だし、話題豊富なレベルファイ部なのです。



【大阪府／keyさん】カトリーかわいい！ アロマの服を着てもかわいい（笑）(り)



【鹿児島県／ミルワルさん】日常系なんですね。軽い気持ちでゆるーく、でもたっぷり遊べそうだ(か)



【北海道／詩音さん】まさしくこのイラストのような絵柄のグッズで、すっごくかわいい！(か)



【栃木県／しゅりさん】Netflix独占配信。見られる人はがっつり見てほしい！(か)



【北海道／ヨタメシさん】システムは脱出ものだけど、状況と見せ方がすごい！(か)

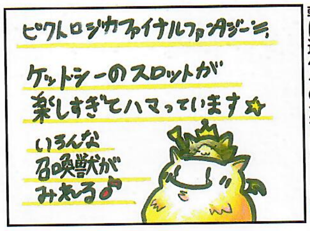
スクウェア・エニックス部

この夏は『DQXI』で大盛り上がり！ ストーリーのネタバレなど控えつつ投稿してほしいです。それからSwitch版『DQX』もまもなくスタート。プレイしたことのない人も、よかったらみんなで始めましょ！

■『DQXI』いいっすね！ ドット絵の『DQ』っていつ以来だろう。3Dのグラフィックもかわいらしくていい感じ。すれちがい通信で過去にも行けて楽しそう！【大阪府／北野正幸さん】 かややんはまだ遊べてないんだけど、すれちがい通信は今回も盛り上がってるかな。見知らぬヨッチ族に出会ってみた～い！(か)



【千葉県／ふさこさん】それまではそうね、『エヴァーオアシス』を…(り)



【三重県／おデデさん】無料ダウンロードでいっぱい、気軽に遊べるのがすばらしい(か)

■『ファイアーエムブレム エコーズ』のセリカとアルムが大好きです。『外伝』は未プレイですが、左さんの描いた2人を見て大ファンになりました。セリカとアルムの支援会話がほしかったです。【新潟県／ジャック・アトラスさん】 イラストいいよね！(り)

投稿のきまり

任天堂系ハードのゲームに関する感想や期待の声などを、絵+文章または文章のみで投稿してください。月ごとのテーマに沿った投稿も募集。ハガキか、ハガキサイズの厚めの紙、もしくはアンケートハガキで送ってね。

■文字は端に書かず、5mmくらい内側に書いてね
■住所と本名は書かなくてOKです
■封筒でまとめ送りもOK。投稿1枚1枚にペンネームを書き、折らずに送ってね
【イラストカット】背景は白いままにし、キャラクター名を明記してください
【タイトル背景】ハガキを横いっぱいに使い、縦幅6cmくらいで描いてください

あて先…
〒101-8469　ニンドリ編集部 ファンクラブ ○○○○部
（または ゲームタイトル／メーカー）（または テーマ「○○○○」）

締め切り…11月号:9月7日、12月号:10月6日

■ 投稿されたハガキは、ファンクラブ以外のコーナーやWEB（ブログ、ツイッター、生放送など）で紹介する場合があります。WEBで紹介されるのがイヤな人は、「WEB ×」とペンネームの近くに書いてください。ただし将来的にニンドリの電子版が発行される場合、投稿もそちらへ掲載されますのでご了承ください　■ 投稿された文章は、内容が変わらない程度に編集する場合があります

読者が作るイラストコーナー「ドリキン」

ドリームキングダム

DREAM KINGDOM

夏もあとわずか。かややんは少し夏バテぎみだったけど、みんなのイラストでいっぱい元気をもらいました！ 残暑の厳しい時期だけど、イカス投稿作品の数々を見ながら乗り切ってね。残り少ない夏休みも思いっきりレッツエンジョイ！

ドリキン表彰台

今月号の受賞者

千葉県／にょきりんさん
宮城県／ちりるーとさん
愛媛県／ぺんのしんさん
埼玉県／サキエルさん
和歌山県／鎮野ゐゑるさん

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

表彰された方には特製記念品を差し上げます！



真夏におでん!? と思ったらこれ、塩分補給してるとこなんだって（笑）。投稿を続けて、今回で10年になったとか！ ずっとたくさんありがとう!!

かややん 今月のイチオシ！ 千葉県／にょきりんさん



東京都／春井守さん

グラジオたちと、ちょっとお休み。色違いのタイプ：ヌル、いっぱいがんばって捕まえたんだね。進化させるか悩むよね～



夏を満喫中のマリオ。まわりにいるのは、最新作の相棒キャッピーほか、歴代の相棒たちなのだ

長崎県／カカさん



色違いキュウコンがフリーズドライを使っている場面。すっごく涼しそうで夏にぴったり

秋田県／TAKEさん



リボンガール…かと思ったらピーチ姫。そういえばカラーリング、けっこう似てる？

神奈川県／鳳凰寺嵐さん

クィーンサイズ

バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ!



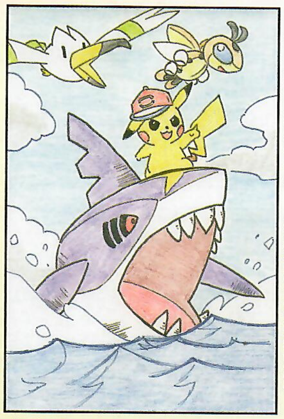
奈良県／ネイショリズムさん
●どせいさんからの残暑見舞い、いいなぁ。どせいさんの浮き輪とか、どせいさんのビーチボールを持って海へ行きたい



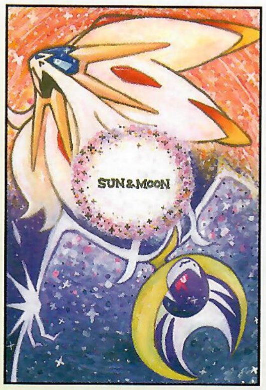
大阪府／柊檸檬さん
●『スプラトゥーン2』の遊びすぎで、夏休みが終わる直前にこんな状況になってる人、ホントにいそうだぁ



新潟県／鈴風柑実さん
●『エヴァーオアシス』水の精霊、イスナさん。「少しでも涼しい気持ちになっていただけたら幸いです!」とのこと



広島県／マルマルさん
●捕まえた色違いポケモンたちを描いてくれました。アローラキャップのピカチュウもいいですね～。次は色違いイワンコ狙いだね



福岡県／パンペポさん
●『ポケモン サン・ムーン』のストーリーをイメージした1枚。中央の輪や背景が細かくて美しい…!



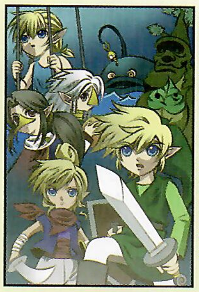
大阪府／モコさん
●人物もいいけど、動物たちがよく描けてますね。みんなすごくかわいい!



埼玉県／飛来裕夢さん
●バブルマン、海底にE缶発見! の図。こんなキレイな海でダイビングしてみたいなぁ



香川県／嶋波誌麻さん
●今年の七夕は曇りだったのでイラストではキレイな夜空とジラーチを、って感じかな



東京都／ひいらぎ稔さん
●『風のタクト』、ちょっと頭身を上げたリンクたちもいいですね。テトラのりりしいこと!



神奈川県／WackyBeeさん
●タイプ：ヌルの複雑なトコもおみごとです!



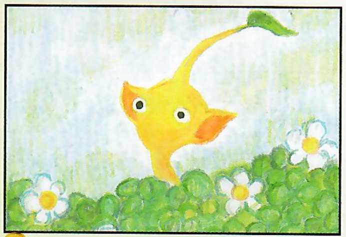
北海道／青木立冬さん
●夏の空と天使の羽、よく似合いますね～



東京都／七笠さん
●イナリちゃまもお月見とおだんごに夢中



千葉県／ユッタさん
●ヘルメット仲間だった!? 『ワイワイ!スペランカー』スペラン子ちゃんと『ポケモン ダイヤ・パール』ヒョウタくん



DK 宮城県／ちりるーとさん《アンケ》
●花の咲いてるトコを見ると、ついピクミンを探しちゃうかも。こんな感じにひょっこり出てこないかな



愛知県／蝉のぬけがらさん
●最近も『FEO』で相棒のタクミくん



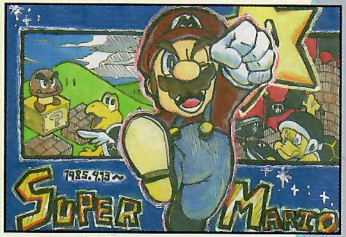
東京都／任鳥丸ヒカルさん
●『FE無双』や新作シリーズも楽しみだね



栃木県／らにあんさん
●『ぼくもの』ユヅキ、ルデゥス、レーガ



DK 愛媛県／ぺんのしんさん
●リアルにスプラマニューバーの水鉄砲も出たし、実際に海水浴場でこんな遊びをした人も多いかな?



和歌山県／スーさん
●9月13日は『スーパーマリオ』の誕生日。10月の『オデッセイ』を待ちつつ、お祝いしちゃお!



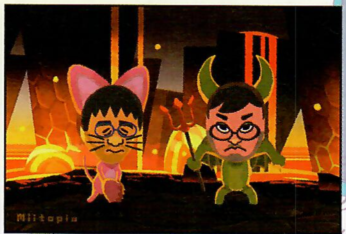
群馬県／グラムさん
●『ガンヴォルト爪』の面々が夏祭りの夜店でわいわいと。ベビーカステラの文字とか、本物そっくり!



三重県／おデデさん
●左上が1月で右下が12月。1年のデデンネを追いかけた「マンスリーデデンネ」なんだって。かわいい～



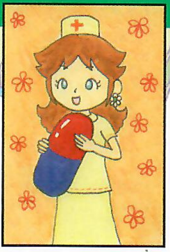
東京都／胡麻ヘソじさん
●魔法の絵筆でファッティホエールを召喚! 海水もいっしょに召喚したので、その場で海水浴ができちゃった



滋賀県／Fritzさん
●前回の続き。『Miitopia』開発者の「いとう」さん&「せき」さん。2人の掛け合いがおもしろかった～

ジャックサイズ

ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！



神奈川県／レインボーさん
←ナースデイジーが細菌撲滅か～



新潟県／トキドリさん
←妖怪のお祭でもたこ焼きは大人気



京都府／抹茶あずきさん《アンケ》
←海～クラゲ～海底にはなんと…!?



愛知県／ユキムラさん
←レベルファイブとコラボでサッカー!?



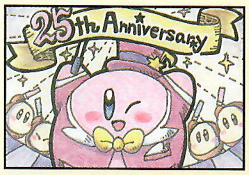
東京都／大空みのりさん
←『無双OROCHI2』いいね～



宮城県／ほすさん
←『閃乱カグラ』の日影さん。Switch版も楽しみ！



静岡県／もえめぐさん
←先生をしていて、生徒に送った暑中見舞いなんだって！



大阪府／keyさん《アンケ》
↑大阪のコンサートもすごかったんだね



滋賀県／さっぴっこさん《アンケ》
↑今年の映画に感動して描いた1枚！



静岡県／はとめるさん《アンケ》
↑キメラに木の枝で挑んじゃったのかな



静岡県／ミルクココアさん《アンケ》
↑今月号のコミックも楽しんでね



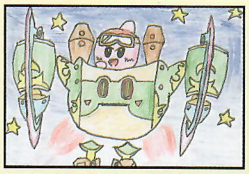
青森県／奇斗さん
←ムー大陸にゴーキングデッド



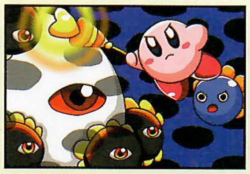
DK
埼玉県／サキエルさん
←最愛のレオン、すごいキラキラ



神奈川県／のにのーさん
↑『ポケモン』新作へ想いをはせて



静岡県／たこやきさん《アンケ》
↑カービィとロボボが何かいい雰囲気



北海道／タービィさん
↑『カービィ3』のクライマックスだね



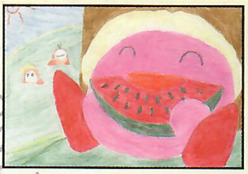
愛知県／ソラリスさん
↑20周年の投稿作品の増補版なんだって



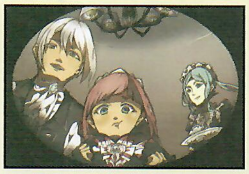
宮崎県／ユキうさぎさん
←『バスターズ』通信も楽しいね



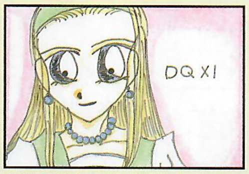
北海道／矢☆印さん
←白水着&髪ロングはタイヘンそう



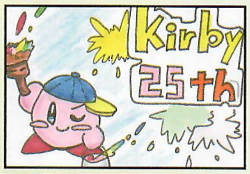
愛知県／円さん
↑スイカが笑顔の口に見える～



鹿児島県／日向しいたけさん
↑寝ぼけ眼のカムイが見た光景なのだ



宮城県／こまちさん《アンケ》
↑今度のヒロインもいい感じでしたか？



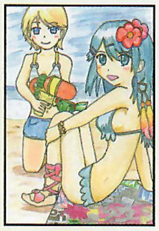
埼玉県／絵筆さん《アンケ》
↑ペインティングでストリート系だなぁ



北海道／ライライさん
←『アイカツ』レイカに興味津々



宮城県／ミントさん
←好きポケ。ジュナイパーもいいね



DK
和歌山県／鏡野ゐゑるさん
←先月号のシートに『#FE』つばさが



鹿児島県／プレセペの夜さん
←30度オーバーの部屋でよく描いた！



茨城県／緑間弓月さん
←仲よしラズワルド&ピエリ



岐阜県／マターさん《アンケ》
←スージー、困り顔の原因は何だろ



北海道／詩音さん
←触られてホゲホエールがアタフタ



広島県／夏乃ソラさん
←お互い同じ目線なのがいい！



埼玉県／よっちさん《アンケ》
↑この夏話題のゲームたち

アンダーイレブン

11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。



福島県／わっくさん4
↑カービィが花火を見てる？

宮城県／スキヤキさん11
↑メインの3キャラ、おみごと！



ドイツ／TaroKirbyさん9
↑なんとドイツでニンドリ読んでるとか！



ドイツ／はなラフレシアさん5
↑もう1枚。兄弟でカービィが好きなんだね



宮城県／ばくだんさん11《アンケ》
↑カービィの持ってるおにぎりおいしそう



東京都／サキさん9《アンケ》
↑カービィのビッグバンすいこみ！



大阪府／朝ごはんさん11《アンケ》
↑家族で楽しんでるのかなぁ？

茨城県／はるううさん11《アンケ》
↑ドキドキする外観。ラスボスの風格



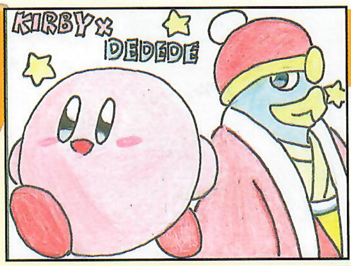
高知県／かにかにさん11《アンケ》
↑こちらもラスボス。頭の上を撃ちたい



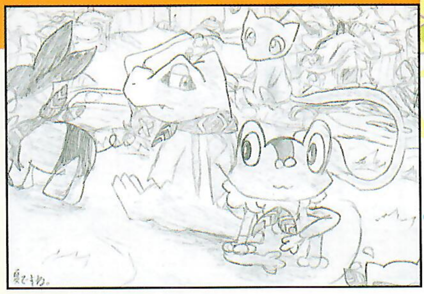
新潟県／えすふぃさん11《アンケ》
↑左上には「Air ride」と書いてあります

新人さん、いらっしゃい！

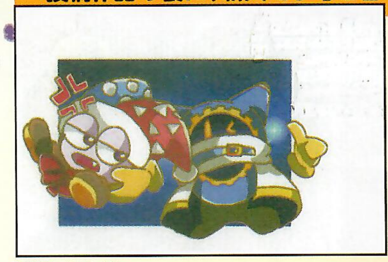
まだ掲載された事のない、初心者専門。
投稿作品の裏に「新人です！」と書いてね。



神奈川県／夜型人間さん《アンケ》
❶ていねいにカービィの陰影も描いてますね～



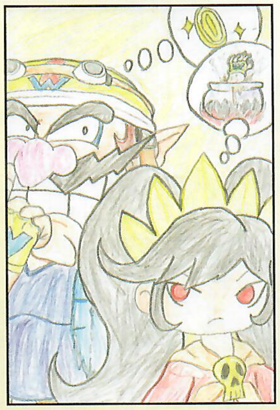
青森県／テオさん《アンケ》
❶『ポケダン』のワンシーンかな。ポケモンたちの交流がいいよねぇ



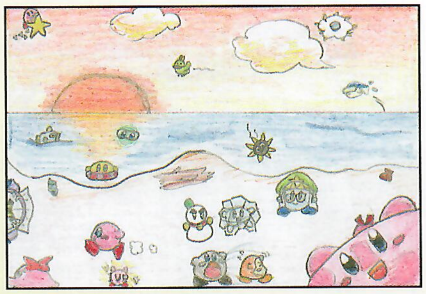
千葉県／のんさん
❶マルクとマホロア。この２人、技とかもよく似てる…？



北海道／天猫さん
❶『スマブラ』のブラックピット、最後の切り札かっこいいね。あと受験もがんばって！



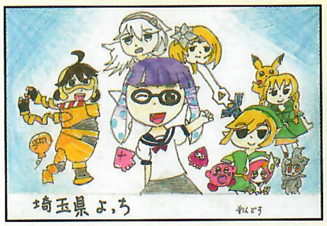
山梨県／はやたさん
❶『メイドインワリオ』。アシュリーに会いたいな



三重県／しおりんさん《アンケ》
❶キレイな夕日。そしてカービィたち。にぎわいは夜まで続きそう



山口県／白科さん《アンケ》
❶100年前のイベントシーン。姫の心の葛藤、すごいよね



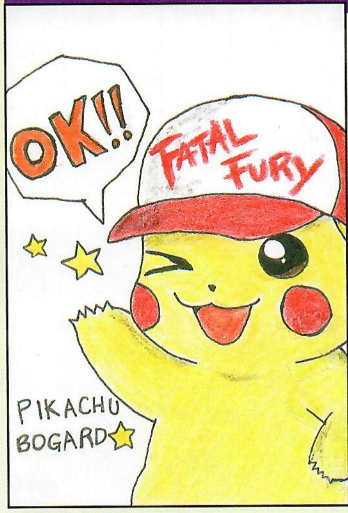
埼玉県／よっちさん
❶遊んでるゲームをいっぱい描いてくれたのかな



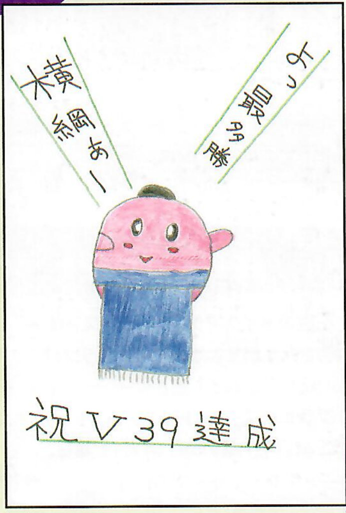
埼玉県／のーんさん
❶よっちさんとは兄弟かな。『タクト』みたいに仲よし？

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さん大歓迎！



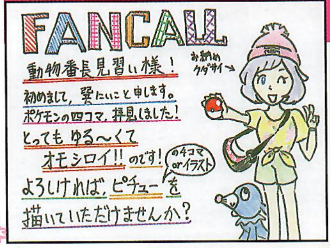
岩手県／SATOさん
❶何の帽子だ…ってこれ『餓狼伝説』のテリー・ボガードじゃん！わからん人はSwitchで『餓狼伝説スペシャル』ほかをチェック



福井県／ドックさん
❶背が低いので、相手にまわしをとられず、しかも飛べる。カービィ最強じゃね？ ちなみに39勝は6年以上かかる計算

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。
熱い思いを届けましょう！



長野県／翼にいこさん《アンケ》



香川県／アリアさん《アンケ》

投稿のきまり

- 封書に複数の投稿を入れて送ってもOK。また、投稿１つごと（ハガキの裏面）に、お住まいの都道府県とペンネームを書いてね。
- イラストのサイズは、ハガキサイズが原則基本です。大きなサイズのものは掲載できないことがあります。
- プレゼントを希望される方は、自分の住所と名前を投稿ハガキの裏面に、投稿１枚ごとに書いてください。
- アンケートでの投稿もOK。名前のあと《アンケ》が入ります。
- 各コーナーにも詳しい投稿のしかたが書いてあるので参考に！
- 誌面で載せられなかった投稿はニンドリ.comに掲載する場合があります。イヤな方は「Web×」と書いてね。
- アンダーイレブンあての投稿は、年齢を必ずお忘れなく！
- ニンドリが将来的に電子版も発行された場合、ドリキンの投稿もそちらへ掲載されますのでご了承ください。

※メール投稿のきまり（読んでわからない人はハガキでお願い！）

- 寸法は100mm×148mm（ハガキサイズ）。タテヨコ自由
- 画像の解像度は300～350pixel/inch程度で！
- psdやjpgなど一般的なフォーマットで保存してね
- 容量は5MB程度までOK。越える場合はzipなどの圧縮を。
- メールのタイトルは「ドリキン投稿」で。本文に住所、氏名、ペンネームを書いてね。絵のキャラ名やコメントもあるとうれしい！

〒101-8469 ニンドリ編集部「ドリキン」係

メール投稿はコチラ→dk@nindori.com

ドリームキングダム
締め切りのおしらせ

11月号
（9月21日発売）
8月31日（木）

12月号
（10月21日発売）
9月30日（土）
（当日必着）



山梨県／Naoさん

※締め切りカンバンも絶賛お待ちしてます！

ドリキン掲示板

「新人です、と書いたのにジャックサイズに掲載されました。"新人の歓迎会に呼ばれなかった"ような疎外感が…」というご意見がヒロさんから。確かにそのとおり。すみません。今後細心の注意を払いますです。「新人さん」は初めてでも気軽に送ってもらえるよう作ったものです。なので新人さんでも「イチオシ」などに選びたいものがあればほかのコーナーに載ることがあるかもです。それからヒロさんはいろんなご意見を書いてくれてました。どうもありがとう。これからも、多くの読者さんが参加できるようなページを目指していきます。応援よろしくお願いします。

Nintendo Topics ニンドリくんのア・ラ・カルト

人気過ぎて品薄がずっと続いているNintendo Switchだけど、マイニンテンドーストアでは8月22日から継続的に予約受付するんだって！　お届けは10月以降、まだ買えていない人は予約を検討してね！



ニンドリくん

【ハミダシひとこと】『メトロイド』のサムスをイメージした、光沢のある赤とゴールドのNewニンテンドー3DS LLがマイニンテンドーストア専売で発売。数に限りがあるから見逃すな！

グッズ　『スーパーマリオブラザーズ』が、あなたの腕で時を刻む…。WIREDとのコラボで実現



↑ダークでカッコイイAGAK702と、ポップでかわいいAGAK703。ベルト部分の素材はカーフ（牛革）を採用している

パッケージ



←パッケージはゲームでおなじみ、緑色の土管をモチーフにしたスペシャルボックスとなっている

2000年に誕生した東京発の次世代ファッションウオッチブランド「ワイアード」が、『スーパーマリオブラザーズ』とコラボレーションした限定モデルの腕時計をセイコーウオッチ株式会社より発売する。どちらもゲームの世界観をモチーフにしたデザインになっていて、AGAK702（写真左）は見る角度によってダイアル部分のコインが浮かび上がり、6時の位置に土管とマリオが描かれている。AGAK703（写真右）は、誰もが知っているワールド1-1のステージの様子を再現している。どちらもマリオのファンにとってはたまらない時計になっていて、販売数はAGAK702が500本、AGAK703が300本。全国のワイアード取扱店で販売される。

裏面



←裏ぶたはシリアルナンバーとマリオとクッパの戦いを刻印

右サイド



↑りゅうず部分には『スーパーマリオブラザーズ』おなじみのアイテム「スーパースター」が

左サイド



↑時計の左サイドはWIRED×MARIO LIMITED EDITIONと、両モデルともに記載されている

セイコーウオッチ
お客様相談室
0120-061-012

WIRED × スーパーマリオブラザーズ限定モデル
AGAK702／AGAK703
■発売日：9月8日予定　■価格：各1万9440円（込）

【デザイナーの制作秘話】 AGAK702は普段使いができる、シックなマリオ時計がコンセプトです。6時位置のマリオが、1分に1回、スーパースターに向かってジャンプしている姿を表現しました。その構図の中で土管から登場する案も出てきまして、12時の位置にはマリオらしいドットのフォント、6時位置には土管と、マリオらしさを略字（目盛り）で表現しました。AGAK703は素直に1-1ステージをダイヤルにあしらってみました。ハテナブロックやクリボーなどは、ダイヤルの30度ごとの目盛りのようになるようレイアウトしています（WIRED企画担当：征矢）

グッズ　化粧品ブランド「シュウ ウエムラ」が『スーパーマリオブラザーズ』のコスメアイテム発売

伝説のメイクアップアーティスト植村秀さんが創業した、化粧品ブランド「シュウ ウエムラ」と『スーパーマリオブラザーズ』がコラボレーション。「BEAUTY ADVENTURE」と題し、24種のアイテムがラインナップ。第1弾が11月1日（予約開始は10月25日）、第2弾が11月15日（予約開始は11月1日）にそれぞれ発売される。

第1弾 11月1日発売
（10月25日より予約開始）

ピーチ'S アイ & チーク パレット



↑アイシャドウとチークが収められたパレット。ケースにはマリオなどが描かれている。価格は8424円（込）

ルージュ アンリミテッド シリーズ



➡多彩なバリエーションのリップがラインナップ。キャップには、雪降るキノコ王国にいるマリオとピーチ姫が。価格は各3456円（込）

ディプシー ハイドラビリティ リップバーム



←チューブにクリボーの姿が。価格2160円（込）

アルティム8∞ スブリム ビューティ クレンジング オイル



←150mlが4752円（込）、450mlが1万2420円（込）

ブランクロマ ピーチ'S クッション ファンデーション コンパクト ケース



↑パレットとデザインがお揃いのコンパクトケース。価格は1404円（込）

ショウ ウエムラ パーフェクター ミスト



➡サクラの香りとユズの香り。各2700円（込）

第2弾 11月15日発売
（11月1日より予約開始）

ドローイング ペンシル



➡思いのまま描けるペンシルアイライナー。全4色。価格は各2592円（込）

ピーチ'S フェイバリット プレミアム ブラシ セット



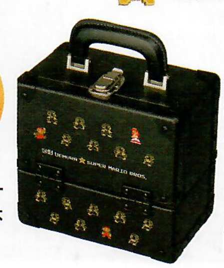
↑4本のブラシとポーチのセット。価格は7020円（込）

インビンシブル スーパースター プレミアム カーラー



←スーパースターのボールチェーン付きまつ毛カーラー。価格は2160円（込）

ダイブ イントゥ アドベンチャー メイクアップ ボックス



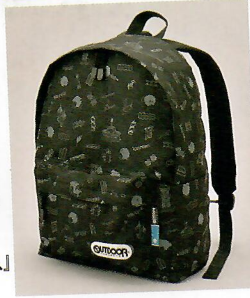
←ドットのマリオが描かれたメイクアップボックス。3万240円（込）

グッズ 東京ゲームショウ2017限定『星のカービィ』グッズ発売！

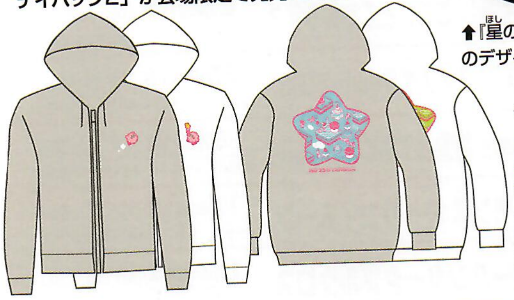
9月21日から24日まで（21日と22日はビジネスデイ）幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ2017」。カービィグッズでおなじみの三英貿易から「星のカービィ 25周年ジップアップパーカー」（2種類）と、エンスカイから「スナップバックキャップ スーパーデラックス」と「アウトドアプロダクツコラボデイパック2」が会場限定で発売される。



⬆『星のカービィ スーパーデラックス』のデザインを使った新作キャップ



⬅昨年受注販売されていた同商品の色違い。今回は黒地にグレーを採用



⬅25周年イラストを使用。グレーとホワイトで表の絵柄も異なる

スナップバックキャップ スーパーデラックス
■価格：3500円（込）
アウトドアプロダクツ コラボデイパック2
■価格：8800円（込）

星のカービィ 25周年 ジップアップパーカー グレー／ホワイト
■価格：4000円（込） ■サイズ：M、L（男女兼用）

NEWS ほぼ日手帳『MOTHER』新作



毎年9月1日に新作が発売されている「ほぼ日手帳」。2018年版となる今回も『MOTHER』シリーズのデザインが3種類用意された。そのうちの1つ「ここはマジカントのくに。」は、印象深いマジカントに登場するキャラクターやモチーフをあしらったデザインだ。『MOTHER』シリーズの手帳を購入すると、おまけとして「どせいさんの一筆箋」が貰える。

ほぼ日手帳2018
■価格：カバーのみ3024円（込）
カバー＆本体セット4752円（込）

ひとことニュース ＆ ハイライト

▼『マリオカート』シリーズのいろんな楽しいシーンがLINEスタンプになった「マリオカート GO!GO! スタンプ」が配信中。価格は240円または100コイン。

▼Nintendo Switch『ARMS』の更新データが8月9日に配信。今回のアップデートでは「人気がないアーム」を重点的にバランス調整が行われ、ブーメランや多弾型アームなどの使い勝手が改善された。

▼Nintendo Switchで使えるUSBキーボード「コンパクトキーボード for Nintendo Switch」が、株式会社ホリより9月に発売。ケーブルの長さは3m、価格は3218円（込）。



エディットモード・チカーノの オシエテンチョ〜！

チカーノブログ:https://editmode.jp/chika-no-blog/

Vol.68
KOGの最新情報などを直接お届けする連載コーナー

ニンテンドーTシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES
任天堂のゲームをモチーフにしたアパレルブランド制作・販売中！
https://editmode.jp

こんにちは！ チカーノです。夏休み真っただ中ですね！
先月開催したエディットモードの今年の夏イベント「ザ キングオブゲームズの世界展」は、連日たくさんのお客様がきてくださり大成功★
期間中には、スチャダラパー Boseさんと店長江南のスペシャルトークショーも行われましたよ！





暑い中足を運んくださった皆さま、どうもありがとうございました！

今月もビッグニュース！

チカーノ：無事夏のイベントが終わりましたが、夏はまだまだ！『スプラトゥーン2』シリーズ第2弾。出ちゃいますね。各バンドのTシャツが勢ぞろい！

★『スプラトゥーン2』シリーズ第2弾の受注販売決定★
イカ、ラインナップが8月10日（木）22時より受注販売スタート！ 締め切りは8月31日（木）まで。
※お届けは2017年10月を予定。



テンチョー：前作の企画で架空のバンド「SQUIDSQUAD」がTシャツを出していたら？ という設定でTシャツを作ったんだけど、今回は本当にギアとして登場したので、迷わずTシャツ化してしまいました。リアルにフェスやライブで着てもらえたらうれしいです。



アンジェロ飛鳥のラッキーゲーム星占い

今月のひとこと
ハンドスピナーで占いを…と考えていたら、マントラやら八卦やらがデザインされた製品がだいぶ出ていたので、もう回りそうな物なら何でもいいのですね。

1st おうし座（4/20～5/20生）
思いがけない出会いから事態が好転。ただし関係性を慎重に育てないとかえって困難が
★大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟-

2nd しし座（7/23～8/22生）
好調な自分に酔わず、ときどき自省を
★ソニックマニア

3rd みずがめ座（1/20～2/18生）
最後まで気をゆるめずに詰めを確認
★ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて

4th おひつじ座（3/21～4/19生）
事を慣れだけで処理せず初心のつもりで
★モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.

5th さそり座（10/23～11/21生）
ステップアップを目指して新たな挑戦を
★世界樹と不思議のダンジョン2

6th ふたご座（5/21～6/20生）
ささいな違和感でも確認する姿勢が吉
★探偵 神宮寺三郎 GHOST OF THE DUSK

7th おとめ座（8/23～9/22生）
よりどころとなる温かい場所を大切に
★ドラゴンクエストX オールインワンパッケージ

8th かに座（6/21～7/22生）
少し背伸びをして目標を高く設定すべき
★刑事J.B.ハロルドの事件簿 マーダー・クラブ

9th うお座（2/19～3/20生）
偏見にとらわれぬ公平な判断力が必要
★よるのないくに2 ～新月の花嫁～

10th やぎ座（12/22～1/19生）
相手の立場で物を考えるのが一番大事
★スナックワールド トレジャラーズ

11th いて座（11/22～12/21生）
目の前のことだけに固執せず全体を見よ
★Graceful Explosion Machine

12th てんびん座（9/23～10/22生）
古い文化や様式でも、見方を変えて今風に整えれば役立つことが。先人の知恵に学ぶべし
★ナムコミュージアム

ラッキーゲーム ★=Wii U ★=3DS ★=Nintendo Switch

【ハミダシひとこと】今年の冬にSwitchで発売予定の『ゼノブレイド2』。サウンドを担当している光田康典さんが8月10日に音楽制作を完了したとツイッターで報告。ゲームの完成も待ち遠しいな！



気になる最新データをニンドリ流に味付け!

ランキング研究所

『スプラトゥーン2』を遊んでいると突然の夕立。最後まで戦って勝ったけど窓際は惨敗。でも洗濯物は取り込んであったから、ドローかな!

7月3日~7月30日集計

任天堂ハードソフト売り上げTOP20

(メディアクリエイト調べ)

1 3DS 初 ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて(同梱版含む)



114万8888本(累計 114万8888本)

スクウェア・エニックス RPG 7月29日 6458円(込)

オンラインゲームである『DQX』から5年、『DQIX』からは実に8年ぶりとなる、みんなが待ってた最新作。初週からミリオン突破と、予想通り圧倒的でした。

2 NS 初 スプラトゥーン2(同梱版含む)



75万3411本(累計 75万3411本)

任天堂 アクション 7月21日 6458円(込)

試射会、前夜祭と期待を積み上げてきた、新しい『スプラトゥーン』が2位となりました。Nintendo Switchユーザーの半数以上が遊んでいる計算です。

3 3DS 初 Hey! ピクミン



9万9394本(累計 9万9394本)

任天堂 アクション 7月13日 5378円(込)

初の携帯機、初の横スクロールの『ピクミン』が登場。ピクミンを投げる場所をタッチペンで操作できるのは、お手軽で嬉しいですね。

4 初 3DS レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀



9万5358本(累計 9万5358本)

レベルファイブ アドベンチャー 7月20日 4800円(込)

5 ↓2 NS マリオカート8 デラックス



5万1810本(累計 60万1869本)

任天堂 レース 4月28日 6458円(込)

順位	機種	前回	タイトル	売上本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	NS	↓1	ARMS	3万5238本	18万3945本	任天堂	アクション	6月16日	6458円(込)
7	3DS	初	すみっコぐらし ここ、どこなんです?	2万8910本	2万8910本	日本コロムビア	コミュニケーション	7月20日	5184円(込)
8	NS	↓3	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド(限定版含む)	2万6637本	54万8819本	任天堂	アクションアドベンチャー	3月3日	7538円(込)
9	3DS	初	Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼	2万869本	2万869本	任天堂	RPG	7月13日	5378円(込)
10	3DS	↓8	ポケットモンスター サン・ムーン	1万8901本	330万384本	ポケモン	RPG	16年11月18日	各5378円(込)
11	3DS	↓5	モンスターハンターダブルクロス	1万4469本	154万9135本	カプコン	アクション	3月18日	6264円(込)
12	3DS	↓10	とびだせ どうぶつの森 amiibo+	1万2813本	20万8705本	任天堂	コミュニケーション	16年11月23日	2916円(込)
13	NS	初	フェイト/エクステラ(限定版含む)	1万2050本	1万2050本	マーベラス	アクション	7月20日	8424円(込)
14	3DS	初	100%パスカル先生 完璧ペイントボンバーズ	1万1983本	1万1983本	KONAMI	アクション	7月13日	5378円(込)
15	3DS	↓7	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX	1万152本	18万3049本	バンダイナムコエンターテインメント	対戦カードゲーム	4月27日	6156円(込)
16	3DS	↓6	ラジアントヒストリア パーフェクトクロノロジー(限定版含む)	1万23本	3万4619本	アトラス	RPG	6月29日	6998円(込)
17	3DS	↓11	スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS	9917本	106万7173本	任天堂	アクション	16年12月1日	5076円(込)
18	NS	↓12	1-2-Switch	9410本	23万6470本	任天堂	パーティ・バラエティ	3月3日	5378円(込)
19	3DS	↓15	マリオカート7	9287本	279万6411本	任天堂	レース	11年12月1日	4937円(込)
20	NS	↑圏外	スーパーボンバーマン R	7682本	9万8712本	KONAMI	アクション	3月3日	5378円(込)

あっという間にミリオンの『DQXI』

首位となったのは、誰もが知ってる超ビッグタイトル『DQ』。2D、3Dとゲーム画面を選べますが、みんなはどっちかな? 2位には『スプラトゥーン2』がランクイン。通常のバトルはもちろん、2年の継続が確定しているフェス、連携が大事なサーモンランも本当に楽しい! 気になるインタビュー記事は4ページをチェックですよ! 本体の売上も一気に増えましたし、他のNintendo Switchソフトもさらに売上が増加しちゃうかもね!

任天堂ハード別売り上げ台数

Nintendo Switch、後半から売り上げが倍以上に跳ね上がりました。増産の結果ですね。まだ買えてない人も、そろそろ買えるかもしれませんね!

	累計販売台数	7/3~7/9	7/10~7/16	7/17~7/23	7/24~7/30	期間計
NS	128万6298台	2万6256台	3万1906台	9万8999台	8万9314台	24万6475台
Wii U	332万7438台	164台	146台	176台	142台	628台
2DS	43万7207台	2196台	1901台	2300台	3680台	1万77台
New2DS LL	17万1994台		4万3315台	1万7717台	11万963台	17万1994台
New3DS	112万7854台	845台	1242台	1020台	1370台	4477台
New3DS LL	439万6967台	1万1849台	1万2101台	1万3108台	2万6587台	6万3645台

(メディアクリエイト調べ)

9月号 読者アンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト支持率 TOP15

※NSはNintendo Switch（ニンテンドースイッチ）、SDはSmart Deviceの略称です

1 3DS →1 ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン



ポケモン　RPG　11月17日　価格未定　**25.8%**

早期購入特典は「たそがれのすがた」のルガルガンになれるイワンコ！「カウンター」「アクセルロック」どちらも覚えられるすごい子です。

2 NS →2 スーパーマリオ オデッセイ



任天堂　アクション　10月27日　価格未定　**24.9%**

冒険の舞台は「とある地球」ですって。ニューヨークみたいな場所はすでに確認されていますが、日本のような場所も出てきたら面白そうですよね。

3 NS ↑5 『ポケットモンスター』シリーズ最新作（仮）

NO IMAGE

ポケモン　未定　未定　価格未定　**17.2%**

「E3 2017」プレゼンテーション映像で石原さんから発表された最新作。ジャンルも不明で謎だらけですが、早くも注目と期待が集まっています！

順位	機種	前回	タイトル	支持率	メーカー／発売日	ジャンル／価格
4	NS	↓3	星のカービィ for Nintendo Switch（仮）	14.9%	任天堂 2018年	アクション 価格未定
5	NS	↓4	ファイアーエムブレム無双	14.5%	コーエーテクモゲームス 9月28日	アクション 8424円(込)
6	NS	↑7	ファイアーエムブレム 完全新作（仮）	13.6%	任天堂 2018年	シミュレーションRPG 価格未定
7	NS	↑8	ゼノブレイド2	9.0%	任天堂 冬	RPG 価格未定
7	New3DS	↑8	ファイアーエムブレム無双	9.0%	コーエーテクモゲームス 9月28日	アクション 7344円(込)
9	3DS	↑11	メトロイド サムスリターンズ	6.8%	任天堂 9月15日	アクション 5378円(込)
10	3DS	↑圏外	世界樹と不思議のダンジョン2	6.3%	アトラス 8月31日	RPG 6998円(込)
10	SD	↑圏外	どうぶつの森（仮）	6.3%	任天堂 2017年度	未定 価格未定
12	NS	↓11	ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX	5.9%	ポケモン 9月22日	対戦格闘アクション 6458円(込)
12	NS	↑14	牧場物語シリーズ	5.9%	マーベラス 未定	未定 価格未定
12	3DS	↑13	マリオ&ルイージRPG1 DX	5.9%	任天堂 秋	RPG 価格未定
15	3DS	↑圏外	真・女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY	5.0%	アトラス 10月26日	RPG 6998円(込)

『ポケモン』への期待高まる！

1位と3位に『ポケモン』がランクイン。『ウルトラサン・ウルトラムーン』は新情報が続々公開されていますが、3位は画面写真もなくジャンルも不明、未だ厚いベールに包まれています。携帯専用機ではなく、Nintendo Switchでの新作、一体どんな『ポケモン』に出会えるのか楽しみですね！

9位『メトロイド』は『プライム』シリーズをのぞくと『other M』以来、7年ぶりの新作となりました。サムスが描かれた限定3DS、かっこいいですね。

発売が近いのは、『世界樹と不思議のダンジョン2』。アトラスとスパイク・チュンソフトの名作コラボ第2弾です。キャラメイクも楽しいんですよね。



⬆『世界樹2』より。新要素「サブクラス」で戦略の幅がさらに広がりそうです！

ゲームズマーヤ秋谷店長のズヴァリ言うわよ



第119回 老舗の"ドラクエ"、新星"スプラ"の巻

解説 ゲームズマーヤ秋谷店長 開発者たちが足しげく通いつめるという伝説の専門店ゲームズマーヤの店長さん。いつもニコニコ明るい店長だけど、ゲームを見つめてきた目はひたすらに鋭い。お店は東京・東西線葛西駅からメトロセンター方面へ徒歩3分！
TEL:03-3686-1465　営業時間:11時～22時

こんにちは！　店長の秋谷です。発売から1か月ほどの『スプラトゥーン2』ですが、勢いがすさまじい！　発売日は『スプラトゥーン2』しか売っていない！　というぐらいの盛況っぷりで、今もどんどん売れ続けています。ちょっと面白かったのが、『スプラトゥーン2』を買いに来たお客様の『スプラトゥーン』Tシャツ率の高さ。「いかT」やらユニクロさんのTシャツやら…一目でご来店目的がわかっちゃうくらい（笑）。Tシャツもそうですが、『スプラトゥーン』はとにかくグッズの売り上げが半端ない！　Nintendo Switchキャリングケースも、ゲームと同じデザインのヘッドセットも、イカ柄がかわいいJoy-Conカバーもよく出ていました。こんなにグッズも一緒に売れたゲームは史上初かも!?　イカの可愛さもあり、インクの鮮やかさもありで、『スプラトゥーン』のグッズは本当にどれをとっても"イカ"していて、思わず手に取りたくなりますよね。水遊びのようなインクが夏らしく、発売時期もピッタリだった本作ですが、この先も末永く盛り上がってくれそうです。

もちろん『スプラトゥーン』だけではありません。ファンの皆さんが待ち続けた『ドラゴンクエストXI』もついに発売を迎えました！　1人で遊ぶ『DQ』としては8年ぶりですね。「ゲームは『DQ』しか遊ばない」という方もいて、その証拠に先日8年ぶりにマーヤに来た、という方もいらっしゃいました。月日が経っているにもかかわらずマーヤを思い出してくれて、わざわざ来店してくれるんですから、本当にありがたいことです。

同時期に発売された2つの話題作。『スプラトゥーン』は感覚が"若いな"と感じます。斬新で画期的で、勢いのある感じ。対して『DQ』は安心感や、いわゆる"大御所"的な何年経っても変わらない良さがありますよね。マーヤでの購入層もかなりはっきりと年齢が分かれているんです。とはいえ、どちらも本当に魅力的なのは、盛り上がりを見れば明らか。マーヤでもどちらも「面白い！」という感想しか耳にしません。ある意味対照的な2つですが、どちらかだけを遊んでいる人は、せっかくの機会ですからもう片方も遊んでみてはいかがでしょうか？　それではまた来月♪



新作ソフト発売スケジュール

※右側の通し番号はP98の読者アンケート用の数字です。
※新規タイトルは赤色、発売日などに変更があったタイトルは緑色になっています。
※DL版はダウンロード販売を示します。

Nintendo Switch

8月24日	ONE PIECE アンリミテッドワールドR デラックスエディション【DL版 9月20日まで4665円(込)】	バンダイナムコエンターテインメント/5184円(込)/A·ADV	1
8月25日	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver.【DL版 5990円(込)】	カプコン/6264円(込)/ACT	2
8月25日	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver. LIMITED EDITION(イーカプコン専売)	カプコン/1万2744円(込)/ACT	-
8月25日	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver. スペシャルパック	任天堂/3万9182円(込)/ACT	-
8月31日	蒼き雷霆 ガンヴォルト ストライカーパック【DL版 4900円(込)】	インティ·クリエイツ /5400円(込)/ACT	3
8月31日	蒼き雷霆 ガンヴォルト ストライカーパック 限定版	インティ·クリエイツ /8640円(込)/ACT	-
8月31日	よるのないくに2 ～新月の花嫁～【DL版 9月14日まで7095円(込)】	コーエーテクモゲームス/7884円(込)/RPG	4
8月31日	よるのないくに2 ～新月の花嫁～ プレミアムボックス	コーエーテクモゲームス/1万1124円(込)/RPG	-
8月31日	よるのないくに2 ～新月の花嫁～ スペシャルコレクションボックス(ガストショップ、Amazon専売)	コーエーテクモゲームス/1万7604円(込)/RPG	-
9月7日	ドラゴンボール ゼノバース2 for Nintendo Switch【DL版 10月3日まで6609円(込)】	バンダイナムコエンターテインメント/7344円(込)/FTG	5
9月14日	Winning Post 8 2017【DL版 9月28日まで7581円(込)】	コーエーテクモゲームス/8424円(込)/SLG	6
9月14日	Champion Jockey Special【DL版 9月28日まで7581円(込)】	コーエーテクモゲームス/8424円(込)/ACT	7
9月19日	NBA 2K18	テイクツー·インタラクティブ·ジャパン/7560円(込)/SPT	8
9月21日	ドラゴンクエストX オールインワンパッケージ【DL版あり】	スクウェア·エニックス/5184円(込)/RPG	9
9月22日	ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX【DL版あり】	ポケモン/6458円(込)/FTG	10
9月28日	ファイアーエムブレム無双【DL版あり】	コーエーテクモゲームス/8424円(込)/ACT	11
9月28日	ファイアーエムブレム無双 プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス/1万1664円(込)/ACT	-
9月28日	ファイアーエムブレム無双 TREASURE BOX(マイニンテンドーストア、GAMECITY、Amazon専売)	コーエーテクモゲームス/1万7064円(込)/ACT	-
9月29日	FIFA 18	エレクトロニック·アーツ/価格未定/SPT	12
10月12日	LOST SPHEAR【DL版あり】	スクウェア·エニックス/6264円(込)/RPG	13
10月19日	LEGO®ニンジャゴー ムービー ザ·ゲーム【DL版 5616円(込)】	ワーナー ブラザース ジャパン/6156円(込)/ACT	14
10月27日	スーパーマリオ オデッセイ【DL版あり】	任天堂/価格未定/A·ADV	15
11月16日	ドラゴンクエストX 5000年の旅路 遥かなる故郷へ オンライン【DL版あり】	スクウェア·エニックス/4104円(込)/RPG	16
11月30日	信長の野望·大志【DL版 12月13日まで8553円(込)】	コーエーテクモゲームス/9504円(込)/SLG	17
11月30日	信長の野望·大志 TREASURE BOX	コーエーテクモゲームス/13824円(込)/SLG	-
11月30日	信長の野望·大志 GAMECITY & Amazon.co.jp 限定セット	コーエーテクモゲームス/55944円(込)/SLG	-
2017年	Cave Story+【DL版あり】	ピッキー/価格未定/ACT	18
2017年	バイオハザード リベレーションズ アンベールドエディション	カプコン/価格未定/A·ADV	19
2017年	バイオハザード リベレーションズ2	カプコン/価格未定/A·ADV	20
冬	蒼の彼方のフォーリズム for NINTENDO SWITCH(仮)【DL版あり】	sprite/価格未定/ADV	21
冬	ゼノブレイド2	任天堂/価格未定/RPG	22
冬	ソニックフォース	セガゲームス/価格未定/ACT	23
冬	PAYDAY 2	Starbreeze Studios/価格未定/STG	24
冬	リディー&スールのアトリエ～不思議な絵画の錬金術士～【DL版あり】	コーエーテクモゲームス/7884円(込)/RPG	25
冬	リディー&スールのアトリエ～不思議な絵画の錬金術士～ プレミアムボックス	コーエーテクモゲームス/1万1124円(込)/RPG	-
冬	リディー&スールのアトリエ～不思議な絵画の錬金術士～ アトリエ20周年ボックス(ガストショップ、Amazon専売)	コーエーテクモゲームス/2万7648円(込)/RPG	-
冬	LEGO®マーベル スーパーヒーローズ2 ザ·ゲーム	ワーナー ブラザース ジャパン/価格未定/ACT	26
2018年	ファイアーエムブレム 完全新作(仮)	任天堂/価格未定/S·RPG	27
2018年	星のカービィ for Nintendo Switch(仮)	任天堂/価格未定/ACT	28
2018年	マリオ+ラビッツ キングダムバトル	任天堂/価格未定/A·ADV	29
2018年	ヨッシー for Nintendo Switch(仮)	任天堂/価格未定/ACT	30
未定	ANONYMOUS;CODE	MAGES./価格未定/ADV	31
未定	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ/価格未定/RPG	32
未定	真·女神転生 シリーズ最新作(仮)	アトラス/価格未定/RPG	33
未定	ダービースタリオンシリーズ	パリティビット/価格未定/未定	34
未定	太鼓の達人シリーズ(仮)	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/未定	35
未定	「テイルズオブ」シリーズ(仮)	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/未定	36
未定	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	スクウェア·エニックス/価格未定/RPG	37
未定	ドラゴンクエストビルダーズ2	スクウェア·エニックス/価格未定/RPG	38
未定	PEACH BALL 閃乱カグラ	マーベラス/価格未定/ETC	39
未定	BLAZBLUEシリーズ	アークシステムワークス/価格未定/未定	40
未定	Project OCTOPATH TRAVELER(仮)	スクウェア·エニックス/価格未定/RPG	41
未定	牧場物語シリーズ	マーベラス/価格未定/未定	42
未定	『ポケットモンスター』シリーズ最新作(仮)	ポケモン/価格未定/未定	43
未定	Minecraft: Nintendo Switch Edition	Mojang/価格未定/A·ADV	44

Nintendo Switch ダウンロードソフト

8月24日	ピクセル ライン DX	レイニーフロッグ/1500円(込)/PZL	45
夏	Snake Pass	Sumo Digital/価格未定/PZL	46
8月	密着対戦 2048	COLLAVIER/500円(込)/PZL	47
8月	密着対戦 ピクプレ	COLLAVIER/500円(込)/PZL	48
秋	The Sexy Brutale(セクシー·ブルテイル)	日本一ソフトウェア/2160円(込)/ADV	49
秋	ぺんぎんくんギラギラWARS	シティコネクション/1800円(込)/ACT	50
秋	モノポリー for Nintendo Switch	ユービーアイソフト/価格未定/TBL	51
2017年	シノビリフレ -SENRAN KAGURA-	マーベラス/1000円(込)/CMN	52
2017年	魔神少女COMBAT+ブレイブダンジョン	INSIDE SYSTEM/価格未定/RPG	53
2017年	LUNAXXX(仮)	ピグミースタジオ/価格未定/ACT	54
冬	ロケットリーグ	Psyonix/価格未定/ACT	55
未定	アケアカNEOGEO 作戦名ラグナロク	ハムスター/価格未定/STG	56
未定	アケアカNEOGEO ジョイジョイキッド	ハムスター/価格未定/PZL	57
未定	アケアカNEOGEO マジシャンロード	ハムスター/価格未定/ACT	58
未定	アケアカNEOGEO ミラクルアドベンチャー	ハムスター/価格未定/ACT	59
未定	アケアカNEOGEO ラギ	ハムスター/価格未定/ACT	60
未定	アケアカNEOGEO 龍虎の拳	ハムスター/価格未定/FTG	61
未定	Wargroove	Chucklefish/価格未定/SLG	62
未定	L.F.O.-LOST FUTURE OMEGA-	メビウス/価格未定/STG	63
未定	Owlboy	D-Pad Studio/価格未定/A·ADV	64
未定	Overcooked: Special Edition	Team17/価格未定/ACT	65
未定	Cat Quest	The Gentlebros Games/価格未定/RPG	66
未定	Kingdom Two Crowns	Raw Fury/価格未定/A·ADV	67
未定	She Remembered Caterpillars	Jumpsuit Entertainment/価格未定/PZL	68
未定	SteamWorld Dig 2	Image & Form Games/価格未定/ACT	69
未定	Dusty Raging Fist	PD Design Studio/価格未定/ACT	70
未定	Nine Parchments	Frozenbyte/価格未定/ACT	71
未定	Has-Been Heroes	Gametrust/価格未定/RPG	72
未定	BackSlash	Skeleton Crew Studio/価格未定/ACT	73
未定	FAST RMX	Shin'en/価格未定/RAC	74
未定	Hollow Knight	Team Cherry/価格未定/ACT	75
未定	RiME	Tequila Works / Grey Box/価格未定/A·ADV	76
未定	Runner 3	Choice Provisions/価格未定/ACT	77
未定	YIIK: A Postmodern RPG	Ackk Studios/価格未定/RPG	78

Wii U

11月16日	ドラゴンクエストX 5000年の旅路 遥かなる故郷へ オンライン	スクウェア·エニックス/4104円(込)/RPG	79

Wii U ダウンロードソフト

8月23日	Tachyon Project	賈船/1080円(込)/STG	80
夏	スペロイド	賈船/500円(込)/ACT	81
夏	Bit Dungeon+	賈船/価格未定/RPG	82

3DS

8月24日	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 成田/羽田 ALL STARS ダブルパック	ソニックパワード/8424円(込)/SLG	-
8月31日	世界樹と不思議のダンジョン2【DL版あり】	アトラス/6998円(込)/RPG	83
8月31日	世界樹と不思議のダンジョン2 世界樹の迷宮 10th Anniversary BOX	アトラス/1万584円(込)/RPG	-
8月31日	探偵 神宮寺三郎 GHOST OF THE DUSK【DL版 5390円(込)】	アークシステムワークス/5800円(込)/ADV	84
9月14日	ロックマン クラシックス コレクション Best Price!【DL版 2990円(込)】	カプコン/3229円(込)/ACT	-
9月15日	メトロイド サムスリターンズ【DL版あり】	任天堂/5378円(込)/ACT	85
9月15日	メトロイド サムスリターンズ SPECIAL EDITION	任天堂/6458円(込)/ACT	-
9月22日	バーチャルコンソール「ポケットモンスター 金」専用ダウンロードカード特別版	ポケモン/1500円(込)/RPG	-
9月22日	バーチャルコンソール「ポケットモンスター 銀」専用ダウンロードカード特別版	ポケモン/1500円(込)/RPG	-
9月28日	ファイアーエムブレム無双【Newニンテンドー3DS専用】【DL版あり】	コーエーテクモゲームス/7344円(込)/ACT	86
9月28日	ファイアーエムブレム無双 プレミアムBOX【Newニンテンドー3DS専用】	コーエーテクモゲームス/1万584円(込)/ACT	-
9月28日	ファイアーエムブレム無双 TREASURE BOX【Newニンテンドー3DS専用】(マイニンテンドーストア、GAMECITY、Amazon専売)	コーエーテクモゲームス/1万5984円(込)/ACT	-
10月26日	アイドルタイムプリパラ 夢オールスターライブ!【DL版 5400円(込)】	タカラトミーアーツ/5940円(込)/ACT	87
10月26日	12歳。～とろけるパズル♡ふたりのハーモニー～【DL版 5000円(込)】	ハピネット/5918円(込)/PZL	88
10月26日	真·女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY【DL版あり】	アトラス/6998円(込)/RPG	89
10月26日	真·女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY 真·女神転生 25周年記念 スペシャルボックス	アトラス/1万8144円(込)/RPG	-
10月26日	ルーンファクトリー4 Best Collection【DL版あり】	マーベラス/3219円(込)/SLG	-
10月26日	ルーンファクトリー4 Platinum Collection	マーベラス/7539円(込)/SLG	-
11月9日	ミラクルちゅーんず! ゲームでチューンアップ!だプン!【DL版あり】	フリュー/5918円(込)/ADV	90
11月16日	たまごっちのプチプチおみせっち～にんきのおみせあつめました～【DL版あり】	バンダイナムコエンターテインメント/5724円(込)/PRT	91
11月17日	ポケットモンスター ウルトラサン【DL版あり】	ポケモン/価格未定/RPG	92
11月17日	ポケットモンスター ウルトラムーン【DL版あり】	ポケモン/価格未定/RPG	93
11月17日	『ポケットモンスター ウルトラサン·ウルトラムーン』ダブルパック	ポケモン/価格未定/RPG	-
11月22日	逆転裁判4【DL版 2990円(込)】	カプコン/3229円(込)/ADV	94
11月22日	逆転裁判4 コレクターズ·パッケージ	カプコン/4309円(込)/ADV	-
11月22日	逆転裁判1～6 LIMITED EDITION(イーカプコン専売)	カプコン/14920円(込)/ADV	-
11月22日	逆転裁判1～6 COMPLETE EDITION(イーカプコン専売)	カプコン/16000円(込)/ADV	-
11月23日	ベイブレードバースト ゴッド	フリュー/6458円(込)/RPG	95
11月30日	スイキャラ ～Sweets chara mode～ スイーツ学校へようこそ!【DL版あり】	フリュー/5918円(込)/CMN	96
秋	マリオ&ルイージRPG1 DX	任天堂/価格未定/RPG	97
2017年	進撃の巨人2 ～未来の座標～	スパイク·チュンソフト/価格未定/ACT	98
冬	妖怪ウォッチバスターズ2 秘宝伝説バンバラヤー	レベルファイブ/価格未定/ACT	99
2018年	超回転 寿司ストライカー The Way of Sushido	任天堂/価格未定/PZL	100
未定	ZAOO	デジタルワークスENT/価格未定/未定	101
未定	死神鬼(仮)	デジタルワークスENT/価格未定/未定	102
未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア·エニックス/価格未定/RAC	103
未定	ドリームトリガー3D	ディースリー·パブリッシャー/価格未定/未定	104
未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス/価格未定/ACT	105
未定	プリプリちぃちゃん!!	KONAMI/価格未定/未定	106
未定	ペルソナQ2(仮)	アトラス/価格未定/RPG	107
未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー/価格未定/未定	108

3DS ダウンロードソフト

春	dreeps Alarm Playing Game	メビウス/価格未定/RPG	109
8月23日	マル合格!ケアマネジャー試験 平成29年度版	メディアファイブ/2800円(込)/DGM	110
8月23日	マル合格!社会福祉士試験 平成29年度版	メディアファイブ/2800円(込)/DGM	111
8月24日	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	スクウェア·エニックス/1620円(込)/RPG	112
夏	Bit Dungeon+【Newニンテンドー3DS専用】	賈船/価格未定/RPG	113
9月	マル合格!応用情報技術者試験 平成29年度版	メディアファイブ/2800円(込)/DGM	114
9月	マル合格!基本情報技術者試験 平成29年度版	メディアファイブ/2800円(込)/DGM	115
9月	マル合格!行政書士試験 平成29年度版	メディアファイブ/2800円(込)/DGM	116
2017年	魔神少女エピソード3 -勇者と愚者-	フライハイワークス/価格未定/ACT	117
2018年春	イヌワシ	オレンジ/価格未定/ADV	118
未定	ピコンティア	フライハイワークス/価格未定/RPG	119
未定	Mighty No. 9	スパイク·チュンソフト/価格未定/ACT	120

Trading Card Game

9月15日	ポケモンカードゲーム サン&ムーン 拡張パック「覚醒の勇者」	ポケモン/162円(込)/TCG	121
9月15日	ポケモンカードゲーム サン&ムーン 拡張パック「超次元の暴獣」	ポケモン/162円(込)/TCG	122
9月21日	ファイアーエムブレム0(サイファ) 第10弾 ブースターパック「クロスローズ」	任天堂/378円(込)/TCG	123

Smart Device

2017年度	どうぶつの森(仮)	任天堂/価格未定/未定	124
未定	ポケランド	ポケモン/価格未定/ACT	125

●ACT…アクション ●FTG…対戦格闘アクション ●RPG…ロールプレイング ●SLG…シミュレーション ●S・RPG…シミュレーションRPG ●ADV…アドベンチャー ●A・ADV…アクションアドベンチャー ●CMN…コミュニケーション ●PRT…パーティ・バラエティ ●STG…シューティング ●RAC…レース ●SPT…スポーツ ●PZL…パズル ●TCG…対戦カードゲーム ●TBL…テーブル ●EDU…教育・学習 ●DGM…デジタルメディア ●ETC…その他

Nintendo DREAM ニンドリ 10
Oct. 2017
vol.282

次号は11月号 9月21日(木)に発売します

NEXT MONTH 次号予告



『スプラトゥーン2』＆『大逆転裁判2』の大特集はいかがだったでしょうか？　そして付録のファミマガ復刻版はまだ続きますよ!　次号は本誌のほうでも「ニンテンドークラシックミニ スーパーファミコン」を特集しますので、今回の付録で懐かしいと思った方はぜひ手に取ってみてくださいね。まだまだ暑いけど、元気に頑張っていきましょう〜! ※予告の内容は、いろんな事情で変更することがあります

編集部へのお便りのあて先は…

〒101-8469
ニンドリ編集部「○○○」係まで

●郵便以外の場合の送り先
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6
共同ビル201
ニンドリ編集部「○○○」係まで

インターネットでも情報配信中

NINDORI.COM
ニンドリドットコム
公式ホームページ　ニンドリドットコム
http://nindori.com

公式ツイッターアカウント:@nindori
ニンドリくんアカウント:@Nindorikun
ニンドリ乱取り組アカウント:@nindori_randori

niconicoで生放送や
ブログ配信中
ニンドリチャンネル
http://ch.nicovideo.jp/nindori

STAFF

編集長	坂井一哉
デスク	湊博道
編集	嘉山直幸／冠美花／本郷公康／太細友香里／古谷正人
ライター	白石岳(ラケータ)／梅牧彩夏(ラケータ) フロラン・ゴルジュ／石田丈継／沓澤真二 松村浩次／アンジェロ飛鳥
編集協力	佐藤大作／守屋彩和子／アイダックデザイン
編集委員	山本直人
デザイン	キンダイ／フリーウェイ／黒川修二／成田早苗 GETTARADICCA／ぽっけ門／NARROW
カバーデザイン	成田早苗
DTP	ウィッチ・プロジェクト
写真撮影	守屋貴章／中道昭二
イラスト&コミック	原知絵／まつやまいぐさ／田伊りょうき
広告	工藤克俊
印刷	凸版印刷株式会社

ライター募集中! ニンテンドードリーム編集部では、ゲーム専門誌や攻略本などの商業誌やWeb媒体でのライター経験者を募集しています。ご希望の方は、いままで手掛けた記事のコピー(WebはURLを記載ください)に連絡先(住所、氏名、メールアドレス、電話番号)を添えて"ニンドリ編集部「ライター募集」係"までお送りください(応募用紙の返却はしておりません)。選考に通過された方には編集部からご連絡いたします。

Nintendo DREAM
2017年10月号
●発行人　山森　尚
●編集人　坂井一哉

●発行　株式会社 アンビット
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6
共同ビル(錦町3丁目)201号
TEL 03 (3291) 2340 (編集・広告)

●発売　株式会社 徳間書店
〒105-8055
東京都港区芝大門2-2-1
TEL 048 (451) 5960 (販売)

任天堂名作ソフト館

マリオブラザーズ
ファミコン／アクション
／1983.9.9発売





マリオとルイージの兄弟が登場。パイプから出てくる敵を床下からパンチで狙って、ひっくり返ったところをキックで倒していく。

※本誌の発売期間と同じ時期に登場した過去の任天堂の名作タイトルを紹介するコーナーです。
©1983 Nintendo

EDITOR'S VOICE


カズヤ
籠って仕事をしているのもあってか、夏や水を感じるゲームが多いのは気晴らしになって嬉しい。そういえば子供の頃、夏といえば家族旅行でした。両親と最後に行ったのは仕事に就く前なので、そろそろ行けるといいな!


げろたん
先月仙台へ行ったのですがちょうど『スプラトゥーン2』の前夜祭開催期間でした。「Switch」っていいですね。立ち寄り先の駐車場でスマホ経由でネットに繋いで参戦できましたよ。ちなみに僕はイイダ派です。


かややん
Switchのダウンロードソフトに懐かしいゲームがたくさん出てくれるのがうれしい。『マーダークラブ』『ストライカーズ1945』『ぺんぎんくん』等々。アーケードアーカイブスも多彩なメーカーの作品待ってますよぉ。


ひろぽん
「途中までプレイしてた『レイトンジャーニー』がいつの間にかエンディングまで進んでいる」等の怪現象がたびたび起きて困っています。家の中に自分以外の誰かの気配も感じるし…。原因は何?　6月に結婚したから?


りふぁ
今の健康づくりは10年後への保険…と頑張り始めてたのに、首のヘルニアを診断されちゃいました。一生「シビれるぅ〜」とか言ってたくないので、ゲームも仕事もお休みします(願望)。みんなもほどほどにね〜。


こあら
電車の行き帰りで『レイトンミステリージャーニー』をプレイ中。シリーズ初プレイなのですが、出てきた問題がさらっと解けた時の快感がたまらんです。1人でドヤ顔して、変な人だと思われてそう。気をつけねば(笑)


まさと
New2DS LLの触り心地の良さと本体の軽さにビックリ。『DQXI』の方は「しばりプレイ」を4種類全部設定してプレイしています。敵からのダメージがキツイけど、絶妙なバランスでなんとか頑張っています!

スペックの見かた

①ゲームのタイトル、もしくは商品名。②プレイするために必要なハード、もしくはメディア。③メーカー名、発売(予定)日、(予定)価格。④ジャンル、テーマ、プレイ人数、CERO倫理規定に基づく審査による対象年齢。ジャンルはニンドリ編集部の分類に基づいており、テーマはゲームの内容や違いがないテイストを端的に表したキーワードです(ジャンルとテーマ違いがない場合は省略)。⑤Nintendo Switchの対応プレイモードとプレイ人数を記載。⑥対応する通信プレイを記入。ニンテンドー3DSの場合は「ローカルプレイ」「インターネットプレイ」は人数分のソフトが必要なもの、「ダウンロードプレイ」はソフト1本で多人数が遊べるものです。⑦限定版情報、ニンテンドーネットワーク対応、amiibo対応といった備考を記載。

①スプラトゥーン2
②» Nintendo Switch
■任天堂　■7月21日発売③
■パッケージ版、ダウンロード版ともに6458円(込)
④■アクション　■アクションシューティング
■CERO全年齢　■対応プレイモードとプレイ人数:TVモード(1人)
テーブルモード(1人)　携帯モード(1人)⑤
■通信:インターネット通信(8人)　ローカル通信(最大8人⑥
■ニンテンドーネットワーク対応　■amiibo対応⑦

①Hey! ピクミン
②»3DS
■任天堂　■7月13日発売③
■パッケージ版、ダウンロード版ともに5378円(込)
④■アクション　■タッチアクション　■1人プレイ用　■CERO全年齢
■通信:ローカルプレイ×　インターネットプレイ×　ダウンロードプレイ×⑥
すれちがい通信×
■amiibo対応⑦

Nintendo ニンドリ DREAM
Licensed by NINTENDO

10月号

読者アンケート

アンケートハガキで応募しよう

今回のプレゼントはこの4種類です。アンケートはがき裏面の10番に「欲しいプレゼントの番号」を書いて送ってくださいね。

※ご記載頂いたお客様の個人情報はお申し込みの商品やプレゼント発送に利用します。また、個人を識別できない形で統計処理した上で、当社の今後の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

8月号プレゼント当選者（敬称略）

1 Newニンテンドー3DS LL
広島県／黒川美咲

2 KOG カービィナンバリングTシャツ
島根県／塚根由香利

3 KOG スプラトゥーン2Tシャツ イカホワイトV
北海道／中里槙

4 KOG スプラトゥーン2 キングフリップメッシュ
福岡県／竹下涼

今月の読者プレゼント

1 New ニンテンドー3DS LL

1名



⬆4.88インチの大画面で3DSソフトが楽しめ、下画面をタッチするだけでamiiboの情報を読み書きができる！ どのカラーが当たるかは任せてね（提供：編集部）

2 ニンテンドー3DSソフト 大逆転裁判2 ―成歩堂龍ノ介の覺悟―

2名



⬆19世紀末の倫敦を舞台に、弁護士となった成歩堂龍ノ介の新たな逆転劇が始まる！ 今こそ、すべての謎を解き明かそう！（提供：カプコン）

3 CFBモンスターハンター ストーンモデル Vol.2

1名



⬆石像風の彩色とモンスターの名前を記した専用台座が特徴の『モンスターハンター』のフィギュア「ストーンモデル」シリーズ第2弾をまとめてプレゼント！（提供：カプコン）

4 WIRED×SUPER MARIO BROS. AGAK702／AGAK703

各1名



⬆P92で紹介した、セイコーウオッチのWIREDとマリオのコラボ時計をプレゼント!! どっちが当たるかは編集部に任せてね（提供：セイコーウオッチ）

巻末の専用ハガキにアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不要です。締め切りは**2017年9月10日（消印有効）**。アンケートをお送りいただいた方の中から抽選で**読者プレゼント**を贈らせていただきます。当選者は2017年10月21日発売予定の本誌2017年12月号で発表します。

1 あなたの学校（職業）は次のどれですか？
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外の方は0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。また、投稿などを誌面で掲載する場合に、年齢を載せてもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 あなたが今号の本誌を購入しようと思った動機は何ですか？ 次の中から当てはまるものを選んで番号を書いてください。［2.］を選んだ方は、右にある記事一覧から、その記事の番号を1つ選んで書いてください。
1.いつも買っているから
2.特に読みたい記事、ほしい付録があったから
3.なんとなく、特に理由は無い

6 本誌以外によく読む雑誌をすべて選んで番号を書いてください。
01.電撃Nintendo 02.電撃PlayStation
03.週刊ファミ通 04.Vジャンプ
05.アニメージュ 06.アニメディア
07.Newtype 08.PASH!
09.ちゃお 10.なかよし
11.りぼん 12.コロコロコミック
13.コロコロイチバン 14.少年ガンガン
15.週刊少年ジャンプ 16.ジャンプSQ
17.最強ジャンプ 18.週刊少年サンデー
19.週刊少年マガジン 20.小学一年生
21.てれびげーむマガジン 22.コロコロアニキ
23.ゲーム・ジーン 24.キャラぱふぇ
25.ぴこぷり 26.ぷっちぐみ
27.その他

7 あなたが持っているハードをすべて選んで番号を書いてください。
01.Nintendo Switch
02.ニンテンドー3DS
03.ニンテンドー3DS LL
04.Newニンテンドー3DS
05.Newニンテンドー3DS LL
06.ニンテンドー2DS
07.Newニンテンドー2DS LL
08.Wii U
09.ニンテンドークラッシックミニ ファミリーコンピュータ
10.PS Vita 11.PS3
12.PS4 13.PS4 Pro
14.PS VR 15.Xbox One
16.Xbox One S
17.iPhone
18.Android
19.何も持っていない

8 今号でおもしろかった記事を、右にある記事一覧の中から3つ選んで番号を書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を、右にある記事一覧の中から3つ選んで番号を書いてください。

10 上のプレゼントで欲しい物があれば、1つ選んで番号を書いてください。

11 今後発売予定のゲーム等の中で期待しているものを3つまで選んでください。番号はP96「ソフト発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

12 今号のニンドリの表紙をどう思いましたか？ 次の中から1つ選んで番号を書いてください。
1.良かった 2.まあまあ良かった
3.あまり良くなかった 4.悪かった

13 今号のニンドリの値段をどう思いましたか？ 次の中から1つ選んで番号を書いてください。
1.高すぎる 2.少し高い 3.適正だと思う
4.少し安い 5.とても安い

14 このニンドリをどのように購入しましたか？ 次の中から1つ選んで番号を書いてください。
1.自分で書店やコンビニなどで購入した
2.自分でamazonなどのネット経由で購入した
3.親や兄弟、知人などに、書店やコンビニで買ってきてもらった
4.親や兄弟、知人などに、amazonなどのネット経由で買ってもらった
5.定期購読している

15 あなたの家にインターネットの回線はありますか？ 次の中から当てはまるものを1つ選んで番号を書いてください。
1.回線がある 2.回線が無い 3.わからない

16 質問15で［1］を選んだ方に質問です。あなたはニンテンドー3DSやWii U、Nintendo Switchをインターネットに接続していますか？ 次の中から当てはまるものを1つ選んで番号を書いてください。
1.接続している
2.接続していない

17 任天堂ハードに登場した、または今後登場する予定のキャラクターであなたの好きなキャラ（と登場作品名）を3人まで自由に記入してください。

18 記事の感想や各コーナーへの投稿を、ご自由にお書きください。なお、記入する前に、ハガキのフリースペースの上にある投稿するコーナー名に○をつけてください。2つ以上のコーナーへ投稿する方は、フリースペースを線などで区切ってそれぞれのコーナーへの投稿に使用してください。

※投稿のWEB上での紹介が可能な場合にはOK、イヤな人はNGに○をつけてください。
※アンケートの回答は記事に使用させていただく場合があります。

No.	記事名
01	表紙
02	【特集】スプラトゥーン2
03	【特集】大逆転裁判2 ―成歩堂龍ノ介の覺悟―
04	【特集】ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン
05	【ニンドリプッシュ】ポケモン堂NEXT
06	【ニンドリプッシュ】ポケモンカードゲーム サン&ムーン
07	【特集】ファイアーエムブレム無双
08	【特集】ドラゴンクエストヘッドライン
09	【新作Switch】スーパーマリオ オデッセイ
10	【新作Switch】ドラゴンボール ゼノバース2
11	【新作Switch】ONE PIECE アンリミテッドワールドR デラックスエディション
12	【新作3DS】マリオ&ルイージRPG1 DX
13	【新作3DS】メトロイド サムスリターンズ
14	ニンドリ キャラダービーDX
15	【ニンドリプッシュ】モンスターハンターダブルクロス
16	【ニンドリプッシュ】ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド みんなで作るハイラル探訪記
17	【ニンドリプッシュ】イナズマ応援宣言!!
18	【ニンドリプッシュ】ファイアーエムブレム0 英雄研究所
19	【ニンドリプッシュ】ルーンファクトリー4+ ダブル・エース
20	【ニンドリプッシュ】マベFAN!
21	【コラム】任天堂レアもの図鑑
22	【コラム】パリ発任天堂レポート
23	【コラム】デス仙人の教えてあげるR
24	【コラム】平林久和のゲーム解剖学
25	ニンドリ学園
26	ゲームソフトファンクラブ
27	ドリームキングダム
28	ニンテンドートピックス ニンドリくんのア・ラ・カルト
29	ランキング研究所
30	ソフト発売スケジュール
31	【特別付録①】ファミリーコンピュータマガジン 復刻版スーパーマリオ特集号
32	【特別付録②】特大リバーシブルポスター スプラトゥーン2&大逆転裁判2


amiibo
アミーボ
×
Splatoon 2
スプラトゥーン
ガール［ネオンピンク］
ボーイ［ネオングリーン］
イカ［ネオンパープル］
発売中 希望小売価格：各1,200円（税別）
対応amiibo™をNintendo Switchソフト『スプラトゥーン2』で使うと、特別なギアが手に入ったり、コーデを覚えてくれるなど、キミをいろいろ手助けしてくれるぞ。
お気に入りのブキやギアなどの「コーディネート」を覚えてもらうことができる。
一緒に記念写真を撮ることも可能。撮影した写真はSNSに投稿してみよう。
※13歳未満のアカウントは投稿できません。
ブキやギアの細部からインクが跳ねる感じまでリアルに再現！
これまでに発売したamiiboにも対応！
くわしくは任天堂ホームページをご覧ください www.nintendo.co.jp
©2017 Nintendo
Nintendo®



Nintendo DREAM
平成29年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第22巻第10号(通巻282号)
発行人：山森尚　編集人：坂井一哉
発行:(株)アンビット
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6　共同ビル(錦町3丁目)201号
TEL:03-3291-2340(編集・広告)
発売:(株)徳間書店
〒105-8055
東京都港区芝大門2-2-1
TEL:048-451-5960(販売)
特別定価 980円 本体 907円

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
雑誌07113-10
4910071131076
00907